

8/2000
8. Jahrgang / Ausgabe 82
CYBERMEDIA
S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lire 8300 / Pts 675,- / fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,-
DM 5,90
MAN!AC
NINTENDO 64 • PLAYSTATION • DREAMCAST
N64 GOES PIKACHU
Pokémon:
So geht´s weiter
PS2-EMOTIONEN
Primal Image
Ausgezogen? Japan-Mädels vor Eurer Kamera
FIFA 2001
Ausgeruckelt? Fußball ohne Kompromisse
BESSER ALS FINAL FANTASY?
Legend of Dragoon
Sonys Grafik-Leckerbissen angespielt: Fulminantes Fantasy-Epos auf vier CDs
08
4 398044 105901



RESIDENT EVIL™
CODE:Veronica







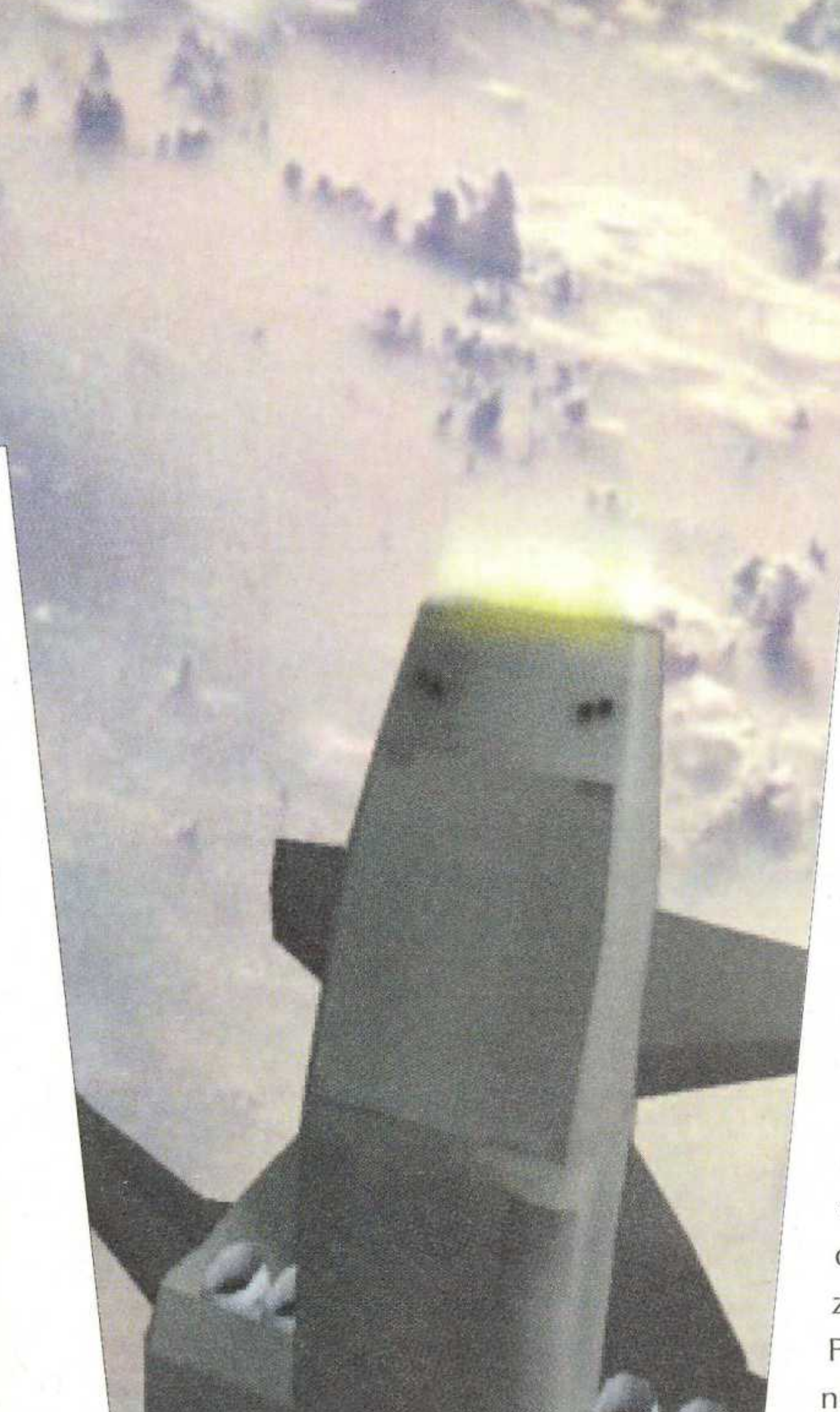




www.eidos.com

CAPCOM

EIDOS INTERACTIVE



SOMMERLICHE STURZFLÜGE

Nur allzu gerne lamentiert die Videospielindustrie über das Sommerloch, der alljährlichen Durststrecke in den heißen Monaten. Die undankbare Kundschaft verbrächte ihre Zeit lieber an Badesee und Mittelmeer als im Kaufhaus oder Spieleladen, Toptitel lägen wie Blei in den Regalen, der Umsatz schmölze dahin wie Vanilleeis in der prallen Sonne.

Nun haben die Hersteller sicher recht mit der Behauptung, dass ein Teil ihres Publikums gen Süden abwandert oder den lieben langen Tag zwischen kühlem Nass und heißem Grill abhängt. Doch so einfach ist die Sache nicht: Ein Toptitel ist auch dann noch kaufwürdig, wenn der Urlauberpulk nach zwei bis vier Wochen heimwärts zieht, zudem haben die Leute im Sommer die meiste Freizeit des Jahres. Und diese – überfüllte Fußgängerzonen beweisen es – wird auch gerne beim Einkaufen oder eben Spielen verbracht. Woran liegt's also? Ein Grund ist sicherlich, dass die Angst vor der Sommerflaute diese auch selbst bedingt: Wenn man nur B-Titel in Juli und August auf den Markt bringt und sich zudem sämtliche Werbung spart, darf man sich im Nachhinein nicht über miese Umsätze beschweren. Dass manche Hersteller es diesen Sommer wagen, Qualität abzuliefern, ist ein Schritt in die richtige Richtung – wir hoffen, Ihr honoriert das.

Aber es gäbe ja auch noch die Möglichkeit, gerade die temperaturbedingte Mobilität der Leute zu nutzen: Wer vertreibt sich nicht gerne die Reisezeit oder die faulen Stunden am See mit einem Handheld und einer Reihe guter Module? Dieser Markt aber wird, zumindest bei uns, Nintendo und dem gealterten Game Boy überlassen. Dabei beweisen doch Handyboom, WAP und Nokia-Minispiele, dass es ein riesiges Potenzial für interaktive Wegbegleiter gibt. Doch Desinteresse (Bandai), Versagensängste (SNK) oder Überforderdung (Sega) scheinen die Ausbreitung und Entwicklung von Game-Boy-Konkurrenten zu verhindern. Und Sonys 'tragbare Konsole' PSone ist mehr ein Marketingtrick als der Versuch, uns mit einem modernen Handheld zu beglücken.

Gut, dass wenigstens die MAN!AC transportabel ist. So könnt Ihr Euch auch in Flugzeug oder Badehose die Sommerzeit mit Eurem Lieblingshobby vertreiben...

Dropship (Sony, 2000)



Rollentausch: **Auch unser Mitarbeiter Thomas wurde vom Reisefieber gepackt. Da er allerdings nur ein Einfach-Ticket Richtung Norden gelöst hat, werden wir in Zukunft ohne ihn auskommen müssen. Wir wünschen ihm viel Glück auf seinem Weg. Als hochwertigen Ersatz für Thomas wird in Zukunft Ruhrpott-Gewächs Colin das Pad beackern und in die Tasten hauen. Der 23-jährige ist nicht nur Videospieler aus Leidenschaft, er beherrscht auch ein halbes Dutzend Musikinstrumente. Nach der Pfeife des Chefredakteurs wird er trotzdem tanzen müssen...**





Beklemmende 3D-Action aus Frankreich: Ubi Softs "Evil Twin" ab Seite 8

Lüsterne Blicke: Spielt in "Primal Image" mit halbnackten Mädels ab Seite 18

Fußball vom Feinsten: Mit "FIFA 2001" feiert EA Sports einen furiosen Einstand auf der PS2 ab Seite 10

Ob Lara Croft oder Jill Valentine: Die Comic-Helden von morgen findet Ihr auf Seite 36

Die Prügelknaben kehren zurück: Das Action-Adventure "MK Special Forces" ab Seite 12

NEWS

6 Die Drachen sind los: Legend of Dragoon
Mit dem monumentalen Rollenspiel-Epos sagt Sony der "Final Fantasy"-Konkurrenz den Kampf an

8 Die dunkle Seite der Seele: Evil Twin
Wir werfen einen ersten Blick auf Ubi Softs düsteres Fantasy-Abenteuer und plauschen mit dem Producer

10 Fußball fürs neue Jahrtausend: FIFA 2001
EA Sports nimmt mit seiner Erfolgsserie die PS2 in Angriff: Die MAN!AC kickt mit dem schönsten FIFA der Geschichte

12 Killer-Abenteuer: MK Special Forces
Midways brutale Prügelknaben erobern die dritte Dimension

14 Gottesgeschenke: Kiss Psycho Circus & Co.
Die G.O.D.-Teams nehmen den Dreamcast ins Visier

16 Monster-Millionen: Die Zukunft der Pokémon
Das Fieber um Nintendos Knuddel-Tierchen mag nicht abkühlen: MAN!AC sagt Züchtern, wie's weitergeht

18 Schulmädchen-Reporter: Primal Image
Spanner an die Kamera: Knippst japanische Traum-Girls

20 Rollerblade-Rebellen: Jet Grind Radio
Kämpft auf Inline-Skates gegen die Unterdrückung

22 Arcade: Aktuelles aus der Spielhallen-Szene

26 Rauchende Colts: Lightguns im Focus
Technik und Kuriositäten aus dem Bereich Lichtpistolen

28 Handheld: Knowhow und Tests rund um Taschenspieler

30 Nachrichten: Berichte und Analysen aus der Spieleszene

FEATURE

75 Spieleführer 2000: Rollenspiele
Ob muffige Gruft oder ausladender Zauberwald – wir lotsen Euch sicher durch die wunderbare Welt des Rollenspiels

36 Vom Bit zum Strip: Videospielhelden in Comics
Digitale Charaktere erobern das Zeitschriftenregal

TIPPS & TRICKS

87 Last Resort: Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

90 Codes für Game Buster & X-Ploder

90 Profi-Tipp: Front Mission 3

92 Player´s Guide: Perfect Dark, Teil 2

94 Player´s Guide: Vagrant Story

97 Taktik-Guide: Galerians

RUBRIKEN

3 Editorial

23 Leserumfrage

45 So bewerten wir

83 Kleinanzeigen

84 Leserbriefe

85 Impressum/Inserenten

86 Know-How

91 Abo-Anzeige

98 Vorschau

PAL-TESTS







73 Bust a Move 4
56 Destruction Derby Raw
69 Dracula Resurrection
70 Dragon Valor





59 Dragon´s Blood
53 Evo´s Space Adventures
52 Excitebike 64
48 Frontschweine
46 Front Mission 3






50 Fur Fighters
66 Gauntlet Legends
72 Jojo´s Bizarre Adventure
58 Legend Of Legaia
55 Mag Force Racing







62 NBA in the Zone 2000
64 Roadsters
54 Siedler von Catan
68 Silent Bomber
74 Silver





73 South Park Rally
60 Starcraft 64
69 Street Fighter Ex 2 Plus
55 Street Fighter 3 Double Impact
67 Super Magnetic Neo





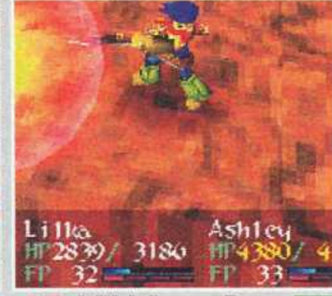


67 Sword of the Berserk
67 Techromancer
69 Toshinden 4: Subaru
49 Wipeout 3 Special Edition
69 World Championship Snooker

IMPORT-TESTS





44 Indy Racing 2000
40 Legend of Mana
42 Mr. Driller
44 Runabout 2
43 Space Channel 5
42 Wild Arms 2

Die Drachen sind los

Das bombastische „Legend of Dragoon" sagt der Rollenspiel-Konkurrenz den Kampf an.



Dass episch angelegte Fantasy-Abenteuer nicht immer aus dem Hause Square kommen müssen, beweist Sony mit „Legend of Dragoon". Nach über dreijähriger Entwicklungszeit betritt das Rollenspiel-Epos die Playstation-Bühne und verblüfft mit optischer Brillanz und gigantischem Umfang: Satte vier CDs belegt das Abenteuer um heldenhafte Krieger und schuppige Drachen.

Bereits zu Beginn Eurer Reise erkennt Ihr, wofür der immense Speicherplatz genutzt wurde: Ein opulentes Render-Intro zeigt die Vernichtung eines harmlosen Dörfchens, Reiter preschen durch die Gassen und der Kommandant der Angreifer schreit seine Befehle in glasklarer Sprachausgabe über das Schlachtfeld. Nach dieser stimmungsvollen Einleitung schlüpft Ihr in die Haut des einsamen Schwertkämpfers Dart, der nach langer Reise in sein Heimatdorf Seles zurückkehrt. Auf dem Weg nach Hause wird der Wanderer jedoch von einem gigantischen Drachen attackiert und entgeht dem Tod nur dank der beherzten Hilfe einer mysteriösen Kriegerin. Voll dunkler Vorahnungen eilt Dart schnellstens Richtung Heimat, doch die Vernichtung seines Dorfes kann er nicht mehr verhindern. Zum Glück finden sich in den Ruinen noch einige Überlebende, die Dart allerdings eine weitere schlimme Nachricht überbringen: Seine Jugendfreundin Shana ist von den finsteren Angreifern entführt worden und harrt in einem Hochsicherheits-Gefängnisturm ihrer Rettung. Ohne zu zögern brecht Ihr in der Rolle Darts auf, stürmt den Kerker, hackt Euch durch die Wachen und befreit die Dame Eures Herzens. Zusammen mit dem Ritter Lavitz flieht Ihr in die Stadt Basil, die im Krieg mit dem mächtigen Sandora-Imperium liegt. Als waschechter Held werdet Ihr natürlich prompt in die weiteren Ereignisse hineingezogen.

Natürlich ist dies keine Aufgabe für den normalen Durchschnitts-Kämpfer, doch wie es das Schicksal will, sind Dart und seine Freunde mit besonderen Kräften gesegnet. Unsere Helden können für kurze Zeit in einen Dragoon, ein geflü-

Die Szenerie beeindruckt durch wogende Lava und plätschernde Flüsschen, zwischendurch huscht wuseliges Polygon-Getier durch die Gegend.

Kino ist das Größte: Die Rendersequenzen bestechen durch herausragende Qualität und stimmungsvolle Sprachausgabe.





Nutze die Macht: Dank imposantem Zauberspruch-Arsenal und vernichtender Klinge zittert jeder Feind vor den tödlichen Dragoons.





Mehrsprachig: Um die heimische Spielegemeinde nicht zu verschrecken, nimmt sich Sony mit der vollständigen deutschen Übersetzung bis zum Ende des Jahres Zeit.

Vom Papier auf den Bildschirm

Bevor Dart und seine Kollegen durch ausladende Fantasy-Welten marodieren können, müssen Helden wie Hintergründe erst einmal zu Papier gebracht werden. Denn ohne detaillierte Design-Studien können Grafiker und Programmierer nicht arbeiten. Nur wenn die Vorlagen aus den Büros der kreativen Köpfe strömen, laufen die Workstations an und die ersten Charaktere und Hintergründe entstehen. Dass sich die Arbeit der „Dragoon"-Designer gleich doppelt gelohnt hat, merkt man nicht nur den Bildschirmfotos auf diesen Seiten an. Auf der 'Siggraph'-Messe wurde die Künstler-Crew 1999 sogar mit einem Preis ausgezeichnet.





Vorher – nachher: Links seht Ihr die skizzierte Bleistift-Stadt, rechts den fertigen Hintergrund in Spieloptik.

geltes Wesen mit immenser Macht mutieren. Allerdings müsst Ihr zunächst im normalen Kampf Energie sammeln, um überhaupt die Kraft zum Formwechsel aufzubringen. Dazu prügelt Ihr Euren Gegnern in den rundenbasierten Gefechten mit schmerzhaften Kombinationen die Birne weich. Hier ist vornehmlich Euer Reaktionsvermögen gefragt: Je nach verwendeter Technik müsst Ihr, ähnlich wie bei der Gunblade aus „Final Fantasy 8" oder den Chain-Attacks in „Vagrant Story", genau im richtigen Moment den X-Knopf drücken – seid Ihr zu langsam, setzt Euer Held die Combo in den Sand. Außerdem machen Euch reaktionsschnelle Widersacher zu schaffen, die Eure langen Schlagserien durch schmerzhafte Konter zu unterbrechen versuchen. Nach einigen Anlaufschwierigkeiten habt Ihr jedoch den Dreh raus und verprügelt die Feinde nach Strich und Faden. Ist Eure Energieleiste durch fleißigen Combo-Einsatz gefüllt, dürft Ihr Euren Helden in einen geflügelten Dragoon verwandeln. Das Ganze wird von einer fulminanten (und abschaltbaren) Spezialeffekt-Orgie begleitet.

in der Gestalt des Drachenritters setzt Ihr entweder zum tödlichen Sturzflug an oder bombardiert die Feinde mit magischem Feuerwerk – allerdings nur für kurze Zeit, denn die Dragoon-Power ist bald aufgebraucht und Euer Krieger kehrt wieder in seine normale Form zurück. Während die Story sich nicht durch besondere Überraschungen auszeichnet, liegt der Trumpf von "Legend of Dragoon" in der atemberaubenden Grafik. Ihr wandert durch über 600 wunderschön gerenderte Hintergründe, die fulminanten Kämpfe sind mit schwungvollen Kameraschwenks in Szene gesetzt und Nahkampf, Drachen-Mutation sowie Zaubersprüche entfachen ein Effektfeuerwerk, das Ihr in dieser Güte seit "Final Fantasy 8" nicht mehr gesehen habt. *dm*

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
D-RELEASE	4. Quartal



Drachen-Rollenspiel mit zauberhaften Hintergründen, bombastischen Spezialeffekten und imposanten Render-Sequenzen.





Die Kämpfe mit den diversen Kreaturen der Dunkelheit finden vor aufwändigen Echtzeit-Kulissen statt.



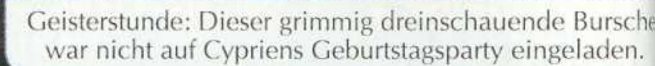


Details en masse: An Cypriens Gesichtsausdruck könnt Ihr indirekt seinen Gemüts- und Gesundheitszustand ablesen (alle Bilder stammen von der Dreamcast-Version).

Die dunkle Seite der Seele

WORK in PROGRESS

Nach Rayman betritt ein weiterer ausdrucksstarker Held die Ubi-Soft-Bühne: Begleitet den Jungen Cyprien in "Evil Twin" durch ein düsteres 3D-Abenteuer auf Dreamcast und Playstation 2.



Geisterstunde: Dieser grimmig dreinschauende Bursche war nicht auf Cypriens Geburtstagsparty eingeladen.

GAME D-VISION

IN UTERO

Die französische Firma mit dem ungewöhnlichen Namen wurde 1994 gegründet. In Utero ist im Firmenkonglomerat 'Mater Machina' ('La Plaine' – Zeitschriften, Bücher, Web-Design und animierte 3D-Filme, 'La Coquille' – gesamter Musikbereich und 'In Utero') zuständig für den Bereich Videospiele. Vor der Entwicklung von "Evil Twin" für Ubi Soft arbeiteten die Franzosen mit Infogrames ("Starshot", "V-Rally"), Cryo ("Virus", "Time Machine", "Odyssey") und Titus ("Superman") zusammen. Das düstere Comic-Abenteuer "Evil Twin" ist ihre erste komplette Inhouse-Entwicklung.

Fantasie – eine Eigenschaft, die uns Reisen in entfernte Galaxien ermöglicht und in unendlich erscheinende Traumwelten abtauchen lässt. Während bei erwachsenen Menschen diese Fähigkeit durch alltägliche Sorgen langsam verschüttet wird, schwelgen Kinder gebannt in ihren geistigen Universen. Mit gedanklichen Ausflügen in aufregende Fantasie-Welten und ausgiebigen Tagträumereien verbringt auch der Waisenjunge Cyprien am liebsten seine Freizeit. Sogar an seinem Geburtstag lässt er die realen Freunde mit der Feiertagstorte sitzen und stürzt sich stattdessen mit seinen selbst kreierten Superhelden in ein rasantes Traumabenteuer. Allerdings läuft diesmal einiges schief und Cypriens Gedanken-Welt wird für ihn zur lebensbedrohlichen Realität. Eine unheimliche Macht hat die ehemals freundlich anmutende Landschaft in ein düsteres, fürchterliches Szenario verwandelt. Nach und nach muss der Waisenjunge erkennen, dass er mit den unheimlichen Vorgängen mehr zu tun hat, als ihm lieb ist...



Nicht alle Fantasie-Wesen sind Euch feindlich gesonnen – manche legen sogar Eure Lieblingsplatte auf.

Im Auftrag von Ubi Soft entsteht beim Entwickler In Utero (siehe Randtext) mit "Evil Twin – Cyprien's Chronicles" ein ungewöhnliches Action-Adventure. Gespickt mit Ideen aus Superhelden-Comics der 50er-Jahre, Anleihen aus japanischen Mangas und Grusel-Elementen klassischer Schwarzweiß-Horrorfilme erlebt der junge Latzhosenträger aufregende 3D-Abenteuer in acht gigantischen Fantasy-Welten. Der Spielablauf erinnert dabei an den zweiten



Mit Eurer Schleuder vertreibt Ihr dem pummeligen Fiesling das Grinsen



Nicht nur Cyprien beherrscht die Schleuder, auch der Knilch mit der Kochmütze schießt scharf.


Schleuderduell: Die Zwille wirkt gegen kleine (oben) und große (rechts) Bösewichte.


Von höher gelegenen Levelbereichen könnt Ihr Euch an der grandiosen Fernsicht ergötzen oder die Winzlinge (links hinten) aufs Korn nehmen

Konsolenauftritt von Ubis Jump'n'Run-Helden Rayman: Ihr dirigiert Cyprien mit dem Analog-Stick durch die düstere Echtzeit-Umgebung, springt und feuert auf Knopfdruck, taucht mit kräftigen Zügen durchs kühle Nass oder plauscht mit mehr als hundert verschiedenen Fabelwesen. Allerdings hat der trotzig dreinblickende "Evil Twin"-Held einige Tricks mehr auf Lager als die 'hüpfende Goldtolle'. So kann sich Cyprien auf Kommando in Super Cyp – einen japanophilen Superhelden – verwandeln und zeitlich begrenzt magische Feuerbälle, Blitzschläge oder Ramm-Attacken austeilen. Ist die Special-Energie verbraucht, muss sich der Waisenjunge mit Schleuder und Hüpfangriff behelfen.

Das ausgefeilte Kampfsystem bietet aber noch weitaus mehr Finessen. Mit diversen Upgrades bastelt Ihr aus Eurer Schleuder ein Multifunktionsgerät: So erreicht Ihr beispielsweise mit dem rosa Gummiband nicht nur eine größere Reichweite, sondern könnt zusätzlich mit dem eingebauten Sniper-Modus an den Feind heranzoomen. Gekoppelt mit der Treffermarkierung (Aufschlagspunkt des Projektils) wird Eure Schleuder zum



Präzisionsgerät. Damit nicht genug: Jedes Mal, wenn Ihr einen Eurer vier gefangenen Freunde befreit, bekommt Ihr als Belohnung Spezialmunition für Eure Zwille. Jedes Projektil dürft Ihr sowohl für Angriffszwecke als auch zu 'Spezialeinsätzen' gebrauchen. Benutzt Ihr z.B. 'Stéphos's Pellet', feuert Ihr auf Knopfdruck einen Papierflieger ab. Da Ihr die Flugbahn mittels Fernsteuerung beliebig steuern könnt, ist es an Euch, damit entweder Feinde zu attackieren oder unerreichbare Schalter zu aktivieren. Aber nicht nur Cyprien profitiert von den befreiten Waisenkindern, auch Super Cyp kommt in den Genuss diverser Boni. Für Stéphos' Rettung erhaltet Ihr das 'Summoner'-Extra, das Euren Blitzangriff entscheidend verbessert: Zusätzlich zu dem simplen Energieschlag pulverisiert ein vernichtendes Gewitter den Gegner. Anschließend saugt Ihr dessen Energie in Euch auf und verlängert so Euer Dasein als Super Cyp.

Kletterkünstler: Cyprien arbeitet sich über Leitern oder gestapelte Kisten in höhere Bereiche vor.

Auf der diesjährigen E3 zeigte Ubi Soft eine frühe Dreamcast-Version von "Evil Twin". Die Optik erinnert an "Rayman 2": Zwar wirkt die Umgebung mehr technisch denn bilderbuchhaft, dafür scrollen dampfende Kessel, schummrige Lagerhäuser und andere düstere Bauten flüssig über den Schirm. Erste Eindrücke der PS-2-Umsetzung erwarten wir in den kommenden Wochen. *os*

Evil Twin

HERSTELLER	Ubi Soft
SYSTEM	Dreamcast, PS2
D-RELEASE	November

Mit Schleuder und magischem Feuerball: Düsteres 3D-Comic-Abenteuer mit atemberaubender Optik und ausgefeiltem Kampfsystem.


"Huhu! Fang mich doch!": Die zwei bulligen Wärter sind zwar nicht besonders flink, dafür bruzzeln sie Euch mit dem Flammenwerfer.

"Sega zeigt sich in allen Bereichen sehr kooperativ."

Jean-Bernard Jacon, der Producer von "Evil Twin", arbeitete vor kurzem noch an David Brabens 3D-Action-Feuerwerk "Infestation" und beschäftigt sich neben dem düsteren Comic-Abenteuer bereits mit seinem nächsten Projekt: Einem Action-RPG basierend auf einer Buchvorlage.

Hattet Ihr Vorbilder für "Evil Twin" und die abgedrehten Charaktere?

JEAN-BERNARD: Der ungewöhnliche Grafik-Stil vereint Einflüsse aus diversen Film-Klassikern ('Die Stadt der verlorenen Kinder', Tim-Burton-Werke), europäischen und amerikanischen Comics sowie japanischen Mangas. Für den Helden Cyprien hatten wir kein konkretes Vorbild: Wir probierten herum und stellten erst hinterher Ähnlichkeiten mit 'Little Nemo' und der Mörder-Puppe 'Chucky' fest. Den größten Einfluss hatten wahrscheinlich Charles Dickens' Beschreibungen von mutigen Waisenkindern, die Ende des letzten Jahrhunderts auf den Straßen Londons lebten.

Wie viele 3D-Welten muss der Spieler erforschen und wie unterscheiden sie sich?

JB: Insgesamt gibt es acht eigenständige Welten mit 66 Abschnitten zu erkunden. In einigen Leveln muss der Spieler mehr actionbetonte Aufgaben bestehen, in anderen mehr adventurelastige. Der größte Unterschied liegt aber in der Optik: Jede Welt besitzt Ihr eigenes Texturen-Set – es wird keine Oberfläche mehrmals verwendet. Das Ergebnis sind 600 MB unkomprimierte Texturen! Der Lohn dieser Mühe ist eine unverwechselbare Atmosphäre auf jeder Insel.

Hattet Ihr Probleme mit der Kameraführung?

JB: Die bewegliche Kamera ist generell eine große Herausforderung bei heutigen 3D-Spielen. Da Ubi mit "Rayman 2" bereits Erfahrung in diesem Bereich gesammelt hat, konnten zusammen mit In Utero die meisten Probleme schon im Vorfeld beseitigt werden. Darüber hinaus entwickelte In Utero ein fantastisches Tool, mit dem sich Änderungen in der Kameraführung in Echtzeit darstellen lassen. Ich denke, es wird keine Probleme mit verkorksten Perspektiven geben.

Welche Unterschiede gibt es zwischen Dreamcast- und PS2-Version?

JB: Wir haben uns fest vorgenommen, die Fähigkeiten der PS2 bestmöglich zu nutzen – ohne auf die DC-Version zu achten. Optisch wollen wir mehr Charaktere gleichzeitig darstellen, mehr Polygone und Animationsphasen für den Helden verwenden und generell mehr Special-FX einsetzen. Außerdem werden wir die 3D-Soundfähigkeiten der PS2 nutzen und lippensynchrone Sprachausgabe einbauen. Die DC-Version wird dagegen das eingebaute Modem unterstützen: Wir denken an Download von Extrawaffen, neuer Kleidung und anderen nützlichen Goodies.

Glaubst Du, dass der Dreamcast neben PS2, X-Box und Dolphin eine Überlebenschance hat?

JB: Ja, ich denke schon. Sega zeigt sich in allen Bereichen sehr kooperativ und ich erzähle jedem, welch' tolle Maschine der Dreamcast für die Entwickler ist.

Welche Spiele haben Dich auf der E3 am meisten beeindruckt und was zockst Du momentan am liebsten?

JB: Auf der E3 beeindruckten mich am meisten "Black & White", "Phantasy Star Online" und natürlich "Metal Gear Solid 2". Hideo Kojimas zweiter Streich jagte mir mehrere Schauer über den Rücken. In meiner Freizeit spiele ich momentan "RE: Code Veronica". Wenn ich beruflich unterwegs bin, packe ich immer "Soul Calibur" ein, in der verzweifelten Hoffnung, einmal eine hübsche Prügelspielerin kennen zu lernen.





Beginn einer Ära: "FIFA International Soccer" erschien 1993 auf dem Mega Drive.

FIFA ohne Ende

Geschlagene sieben Jahre hat EA Sports' Fußball-Reihe mittlerweile auf dem Buckel. Seinen ersten Konsolenauftritt bekam "Fifa Soccer" 1993 auf Segas Mega Drive, mit Umsetzungen wurden Super Nintendo und das Mega CD beglückt. Noch besser als die hochgelobte Sega-Fassung war die 3DO-Version, die Fußball-Fans mit echter 3D-Grafik statt Iso-Ansicht beglückte. Die 16-Bit-Konsolen erhielten etliche Nachfolger, auf dem Super Nintendo wurde 1997 gar noch "FIFA 98: Road to the World Cup" veröffentlicht. EAs exzessiver Fortsetzungswahn fand auf der Playstation seinen Höhepunkt: Zusammen mit Ablegern wie "Euro 2000" oder "Bundesliga Stars" zählt das FIFA-Team für die Sony-Konsole bereits acht Mitglieder, N64-Besitzer bekamen vier mal lizenziertes EA-Fußball vorgesetzt, Saturn-Anhänger drei. Da können sich Lederfetischisten auf der PS2 auf einiges gefasst machen...



"Road to the World Cup": 1997 gab's mit der WM-Qualifikation das letzte "FIFA" auf 16 Bit.



Strafbare Handlung: Ob die Notbremse mit einer gelben Karte ausreichend geahndet wurde, könnt Ihr im Replay analysieren.

FIFA - Das Jahrtausend

Seit kurzem gibt es das erste EA-Sports-Spiel für die Playstation 2. Das neueste "FIFA Soccer" dient gleichermaßen als Test für die junge Hardware und die Fähigkeiten der EA-Sports-Entwickler.

Gewöhnlich muss man über neue EA-Sportspiele kaum Worte verlieren. Denn ein Update unterscheidet sich vom Vorgänger meist nur in zwei Dingen: Der Jahreszahl und den aktualisierten Spielerdaten. Das hat den Kanadiern zwar jede Menge Massenmarkt-Mäuse, aber auch viel Häme von Hardcore-Zockern eingebracht. Dabei kann man die Qualität der EA-Sports-Titel selten leugnen – als Rechtfertigung für ein Vollpreisprodukt genügen aktuelle Statistiken und dezent aufgefrischte Grafik indes nicht. Und dass Mängel wie die Ruckelgrafik beim Playstation-"FIFA" nie ausgemerzt werden, zeugt entweder von den Grenzen der Konsole oder der Programmierer. Umso gespannter waren wir auf den ersten Anstoß des Fußball-Dauerbrenners auf der PS 2.



Monumentalaufnahmen: Zu Anfang und Ende der Partie werden Euch Kamerafahrten durch das dunstverhangene Stadion beschert.

Standardaufstellung

Wie zu erwarten sind Intro, Menüs und Benutzerführung wohl designt und erfreuen mit stilvoller Optik sowie poppigem Sound. Nach dem schmucken Einführungsfilmchen erwarten Euch gewohnte Optionen. Beschallt von Künstlern wie Jamiroquai wählt Ihr Euer Team aus über 40 Nationalmannschaften, einigen europäischen Ligen oder 16 U-23-Kadern. Erstaunlicherweise bekommt Ihr bis auf das Nippon-Team keine japanischen Mannschaften zu Gesicht – trotz offizieller Lizenz des Fußballverbandes JFA. Dass das Produkt dennoch auf den japanischen Fan zugeschnitten ist, zeigt das Aussehen der Spieler: Selbst die Kicker von 1860 München besitzen asiatische Gesichtszüge. EA versichert jedoch, dass das Spiel gründlich für die westliche Veröffentlichung überarbeitet wird.



Torszenen: Nach erfolgreichem Kampf im 16-Meter-Raum bekommt Ihr eine Wiederholung aus diversen Blickwinkeln zu sehen.



Übersicht ist Geschmackssache: Spielernamen und Radarschirm sind auf Wunsch einblendbar.

Kopfball-Duell: Beim Sprung nach dem Leder werden reichlich Stürmerfouls begangen.



Optische Genüsse: Die Großaufnahmen bei manchen Szenen machen den Detailreichtum der PS2-Kicker deutlich.

Freistöße und Einwürfe werden in gewohnter "FIFA"-Manier ausgeführt

nächste



Rege Reaktionen: Mienenspiel und Gestik machen dem Namen 'Emotion Engine' alle Ehre.





Bessere Optik: Im Vergleich zur PC-Version von "FIFA 2000" (rechts) ist die PS2-Grafik detaillierter und weniger kantig.

Optische Weltklasse

Was das PS2-"FIFA" sicher nicht nötig hat, ist eine Überarbeitung der Grafik. Die ist nämlich bis auf kleine Patzer über alle Zweifel erhaben. Weitläufige Kamerafahrten befördern Euch in ein Stadion, das von fiebernden Zuschauern nur so tobt. Zwar bestehen die berstend gefüllten Tribünen immer noch aus Bitmaps, diese sind allerdings großzügig animiert. Die Menge ist ständig in Bewegung, zusätzlich wogt ein Meer von Fahnen in den Vereinsfarben. Polygonmännchen bilden dreidimensionale Tupfer abseits vom Rasen: Ordner stehen in den Aufgängen, Ersatzspieler sitzen auf der Bank oder machen sich warm, Fernsehkameras folgen dem Geschehen. Eine höchst atmosphärische Kulisse, die durch das Gejohle von den Rängen noch verstärkt wird.

Wir putzen Dir die Schuhe, Meister: Vielfältige Jubelszenen versüßen den Torerfolg.

Wichtiger sind natürlich Aussehen und Animationen der 22 Feldspieler. Die hohe Polygondichte bei deren Darstellung lässt selbst die PC-Version von "FIFA 2000" alt aussehen. Im nahen Zoom bei Situationen wie Ecke oder Anstoß erkennt Ihr Muskeln und Sehnen der kräftigen Kickerbeine oder seht einen ausgepumpten Spieler nach Luft ringen. Szenen wie Torjubel, Fouls und Strafen quittieren die Profis mit verzerrten Gesichtern, Kopfschütteln oder artistischen Einlagen in ungeahnter Qualität. Auch die flüssigen Animationen bei gewöhnlichem Spiel oder Sonderaktionen wie Kopfball, Fallrückzieher und Hechtsprung begeistern selbst Fußballmuffel. Gerade kleine Details wie Spieler, die im Lauf den Kopf zum fliegenden Ball drehen oder der Gegenüber, der durch einen kräftigen Schuss umgenietet wird, kommen nun richtig zur Geltung. Zwar gab es diese Feinheiten schon auf der alten Playstation, doch niedrige Auflösung und pixelige Texturen schmälerten den Schaueffekt.

Die wichtigste Verbesserung, die nicht nur die Augen erfreut, sondern auch erheblich den Spielspaß fördert, ist der Abschied von der Ruckelgrafik – dem größten Kritikpunkt an EA Sports' Playstation-Titeln. Endlich läuft das Geschehen flüssig ab, die Spielbarkeit verbessert sich entsprechend um Längen. Ganz hat EA dieses Problem aber auch auf der PS2 nicht in den Griff bekommen, in seltenen Situationen ist ein kurzes Ruckeln bemerkbar. Eine unbefriedigende, wegen seltenem Auftreten aber verschmerzbare Erscheinung.





Poppig: Das Intro bietet die gewohnte Mixtur aus Filmschnipseln und Computergrafik.

Aus Erfahrung gut

Grafisch erreicht "Fifa Soccer" auf der PS2 eine neue Dimension, spieltechnisch vertraut EA auf alte Werte. Die reichhaltigen Steuerungsmöglichkeiten sind bekannt, die Handhabung gleicht dem Vorgänger wie ein Ball dem anderen. Auch an der Freund- und Feind-KI sind keine Verbesserungen spürbar, allein das Tor beherbergt nun einen smarteren Keeper, der nicht mehr durch dürftige Schüsschen zu überwinden ist. Insgesamt gelingt EA Sports ein guter Einstand auf der neuen Sony-Konsole. Die Entwickler scheinen die Hardware-Macken der PS2 ganz gut im Griff zu haben – ein hoffnungsvolles Zeichen für die zukünftigen Sportspiele von NFL bis NBA. *sf*

Spielanalyse

Nach dem Spiel ist vor dem Spiel. Ob stetig kritisierte Mankos der Playstation-Version endlich ausgemerzt wurden und wie das PS2-"FIFA" unsere Erwartungen erfüllt, seht Ihr im Überblick.

ERWARTUNG	ERGEBNIS
1. Nie mehr Ruckeln! Auf der geeigneten Hardware sollte es doch möglich sein, der lahmen, Spielspaß-unterminierenden Grafik ein Ende zu setzen.	**1. Und es ruckelt noch. Allerdings sind die kurzen Aussetzer äußerst selten und stören den Spielfluss kaum. Trotzdem muss EA hier nachbessern.**
2. Ein Torhüter, für den man sich nicht schämen muss! Zu dürftig ist die Keeper-KI auf Playstation, nervige Schusser-Tore sind an der Tagesordnung.	**2. Er hält, was er verspricht. Der PS2-Torwart gebärt sich aufmerksam und agil, er ist durch dürftige Standardattacken nicht mehr so leicht aus der Ruhe zu bringen.**
3. Erheblich verbesserte Grafik und Animationen! Allerdings ist das kein echtes Manko auf der alten Grauen, da die Hardware Grenzen setzt.	**3. Einfach herrlich. Flüssige Animationen, fein detaillierte Spieler, hübsche Licht- und Wettereffekte machen aus dem Fußballfest auch eines für die Augen.**
4. Innovation! Eine neue Konsole gibt die Chance, Technik, aber auch gewohnte Handhabung und Konzepte über Bord zu werfen.	**4. Business as usual. EA Sports besinnt sich auf die "FIFA"-Tugenden und portiert sie ohne Wenn und Aber auf die PS2.**

FIFA Soccer 2001!



HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Playstation 2
D-RELEASE	4. Quartal

Flüssige Grafik, wunderbare Animationen, gewohnt gute Spieltechnik und Optionsvielfalt: EA Sports führt die gealterte "FIFA"-Reihe zu neuem Glanz.



Killer-Abenteuer

Midway auf Abwegen: Nach etlichen Fortsetzungen ihrer blutigen Prügelserie versuchen sich die Amis erstmals an einem waschechten Action-Adventure für Playstation und N64.

Rache ist laut: Im Faustkampf chancenlos, nehmt Ihr es dank MG-Kraft auch mit mehreren Feinden gleichzeitig auf.

Robocop lässt grüßen: Dank seiner stählernen Arme kann´s der coole Cyborg Jax im Kampf so richtig krachen lassen.



Praktisch: Im Menü wechselt Ihr zwischen den Waffen und erhaltet per Sprechfunk nützliche Infos.

Obwohl bereits 1999 auf der E3 präsentiert, sah es für eine Veröffentlichung von "Mortal Kombat Special Forces" lange Zeit ungewiss aus. Herbe Kritik an Technik und Spielprinzip ließen den Titel zunächst in der Versenkung verschwinden. Doch offensichtlich nahm sich Midway die Mäkeleien zu Herzen, und so trudelte zu guter Letzt eine spielbare Vorab-Version der Playstation-Fassung im MAN!AC-Hauptquartier ein.

"MK Special Forces" weicht vom ausgetretenen Pfad der indizierten Vorgänger (siehe Kasten) ab und präsentiert sich vielmehr als Kombination aus Action-Adventure und klassischem Prügler. Ihr habt die Wahl zwischen zwei spielbaren Charakteren: In der Rolle von Major Jackson Briggs (Kennern der Serie besser als Jax bekannt) versucht Ihr, Eure entführte Kollegin Sonya Blade aus den Fängen des Super-Gangsters Kano zu befreien. Optional wagt Ihr als inhaftierte Sonya auf eigene Faust den Ausbruch. In der vorliegenden Version war jedoch nur Jax' Abenteuer spielbar.





Typisches Rätsel: Öffnet per Fernschalter eine verschlossene Türe (oben). Rechts: Der Endgegner 'No Face' lässt einiges anbrennen.

Erstmals in der MK-Geschichte ist der Spielverlauf komplett dreidimensional gehalten. Ihr steuert Euren Polygon-Helden in bester "Metal Gear Solid"-Manier aus einer Schrägoben-Perspektive durch 3D-Echtzeit-Kulissen. Die Suche beginnt in einem ordinären Lagerhaus, führt Euch aber später in MK-typische Fantasy-Welten. Egal wo Ihr seid, überall müsst Ihr Euch mit den übellaunigen Schergen aus Kanos Gang rumschlagen. Auf vier Knöpfe verteilt habt Ihr die Wahl zwischen hohen oder tiefen Schlägen und Tritten. Mit einer fünften Taste duckt sich Jax vor feindlichen Hieben. Kommt Ihr dennoch nicht ohne Blessuren davon, versorgt Ihr Eure Wunden mit Medi-Paks. Praktischerweise finden sich im weiteren Verlauf auch durchschlagkräftige Waffen wie Maschinenpistolen und Raketenwerfer, mit denen Ihr Bösewichte aus sicherer Entfernung eleminiert. Ähnlich einem Rollenspiel erhaltet Ihr für getötete Gegner Erfahrungspunkte. Nach und nach wächst so Eure Treffer-Leiste und Ihr lernt tödliche Combo-Attacken. Auf Eurer Suche stellen sich aber nicht nur zahllose Gegner in den Weg: Diverse Geheimräume, Schalter- und Schlüsselrätsel fordern neben Kampfgeschick Euer Hirn.

Zwar mag "MK Special Forces" bislang noch wenig spielerische Innovation bieten, doch das technische Potenzial ist durchaus vorhanden. Alle Figuren sind flüssig animiert, die 3D-Grafik kommt nie ins Stocken. Etwas mehr Feintuning im Spielablauf vorausgesetzt, könnte Midway die Abkehr von reiner "Mortal Kombat"-Effekthascherei gelingen. *cg*

Schuld sind die Gene: Trotz Adventure-Ambitionen geht´s auch bei "Mortal Kombat Special Forces" recht blutig zu.



Gleichberechtigung: Auch die bösen Jungs sind mit dicken Wummen ausgerüstet.

Dauerfehde

Das Verhältnis zwischen der öffentlichen Hand und der "Mortal Kombat"-Serie ist seit Erscheinen des ersten Teiles im Jahre 1994 ausgesprochen gespannt. Mit schöner Regelmäßigkeit landen neue Ableger der Splatter-Prügelei auf dem Index oder in der Asservatenkammer der Staatsanwaltschaft. Hauptgrund hierfür sind die berüchtigten, weil extrem brutalen 'Finishing-Moves'. Als zweifelhaftes Schmankerl zerlegt Ihr damit bereits besiegte Gegner in ihre Einzelteile. Und tatsächlich ist laut einhelliger Meinung von Prügel-Spielern eher der hohe Blutgehalt als das taktisch dürftige Kampfsystem für den (Auslands-) Erfolg der Serie verantwortlich. Nur die Gameboy-Versionen halten sich Hardware-bedingt mit Grausamkeiten zurück und blieben deshalb von Indizierungen verschont. Für "MK Special Forces" besteht unserer Meinung nach ebenfalls keine Gefahr. Zwar laufen hier die Kämpfe auch nicht ohne roten Saft ab, von den gewaltverherrlichenden Brutalitäten der Prügel-Verwandtschaft bleibt das Spiel jedoch weit entfernt. Laut Konami ist eine USK 16 Freigabe bereits beschlossene Sache.



Rechtlich unbedenklich: Die Gameboy-Versionen verzichten auf Splatter-Einlagen (im Bild Teil 4).

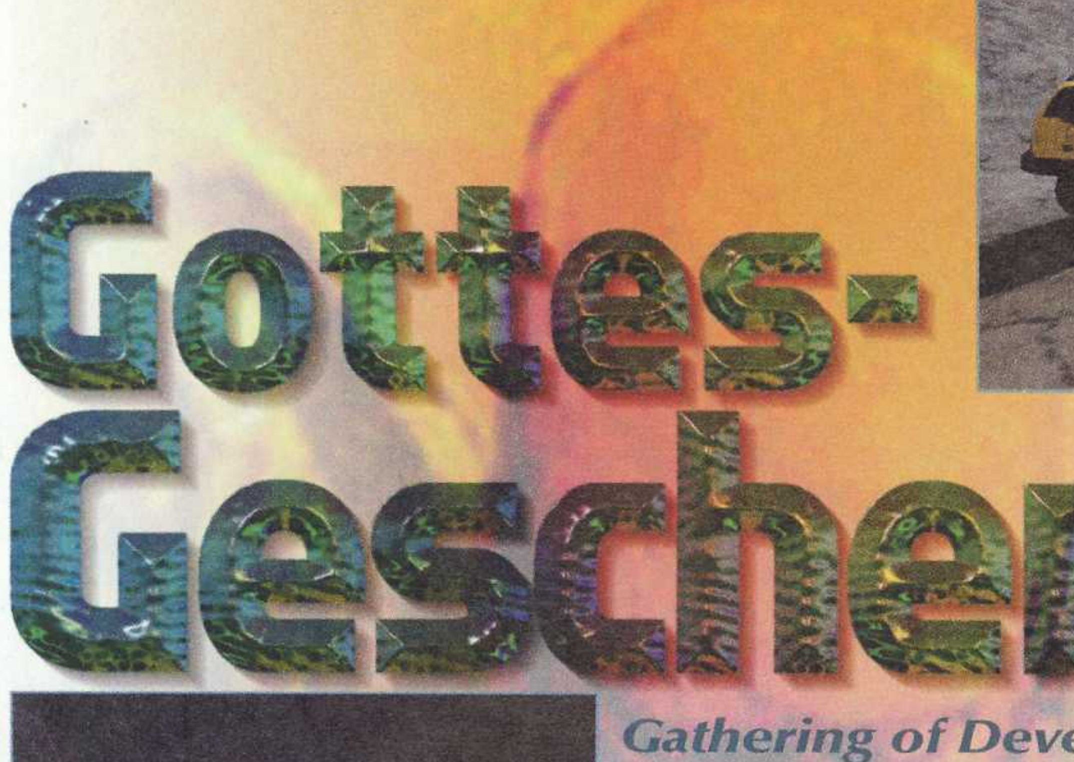
HERSTELLER	Midway
SYSTEM	Playstation/N64
D-RELEASE	September

MK Special Forces!

Auf die softere Tour: Gemäßigte Schlägerei mit Adventure-Einlagen im 3D-Gewand – blutig, aber nicht übertrieben gewalttätig.

Dein zweites Problem: kämpfe mit diesem Mann.





Gottes-Geschenke

Gathering of Developers mangelt es weder an Selbstvertrauen, noch an Können. Den Beweis treten drei Spiele an, die bereits dieses Jahr für den Dreamcast erscheinen.


Die Kiss-Senioren steuern nicht nur ihren Karnevalsaufzug zu dem Ego-Shooter bei, sondern auch ihr unvergleichliches Geschramme. <<

Bislang ist der Name G.O.D. hauptsächlich PC-Spielern ein Begriff. Der Zusammenschluss berühmter Entwicklerteams beschert in diesem Jahr aber nicht nur Pentium-2-Prozessoren mit Perlen wie dem Gangsterepos "Max Payne" oder der Filmumsetzung "Heavy Metal F.A.K.K. 2" jede Menge Arbeit, auch Segas Dreamcast wird mit drei Spielen bedacht.

Den ersten Befürchtungen zum Trotz beschränkt sich die Arbeit der PC-lastigen Entwickler nicht auf simple Konvertierungen. Bestes Beispiel dafür ist die Umsetzung der erfolgreichen Aufbausimulation "Railroad Tycoon 2" durch Tremor Entertainment. Der Geheimtipp für Erzkapitalisten und Märklinprofis bietet auf dem Dreamcast zum ersten Mal echte 3D-Grafik: Die Landschaften, die Ihr mit Schienensträngen durchpflügt, dürft Ihr nun in flüssigen Kamerafahrten von jedem Winkel aus und in stufenlosem Zoom betrachten. Ähnlich japanischen Eisenbahn-Simulationen werden Euch selbst Fahrten im Führerstand Eurer Loks vergönnt sein. Auch neue Szenarios bekommt Ihr auf dem Dreamcast spendiert – knapp 70 Missionen führen Euch von den Anfängen der Industrialisierung bis weit in die Zukunft. Und weil das Ruinieren menschlicher Mitstreiter am meisten Spaß macht, wird volle Online-Unterstützung geboten.

Mit einem Vier-Spieler-Deathmatch-Modus macht der Ego-Shooter "Kiss Psycho Circus" ebenfalls vom Internet Gebrauch. Das auf den gleichnamigen Todd-Mc-Farlane-Comics ('Spawn') basierende Actionspiel versetzt Euch in die Rolle eines der vier Kiss-Mitglieder, die es in einer düsteren Welt mit Horden absurder Monster aufnehmen. Neben der exzessiven Waffennutzung legt Ihr auch fleißig Hebel um oder nutzt eine Peitsche, um Euch über Abgründe zu schwingen. Natürlich gibt es im Hintergrund klassischen Kiss-Rock zu hören – zusätzliche Musikstücke sollen via Internet für den kommenden Dreamcast-MP3-Player verfügbar werden.

"4x4 Evolution" wird zuerst auf Dreamcast programmiert. Teile des Codes fließen später in die PC- und Mac-Versionen ein.

Noch schrottiger ist die Akustik beim Wald- und Wiesen-Rennspiel "4x4 Evolution". In 70 lizenzierten Offroadern rumpelt Ihr durch Wüsten und Sümpfe, erfreut Euch an der realistischen Physik und genießt unzählige Effekte – von blendenden Lens Flares bis spritzendem Kies. Neben gutem Fahrgefühl und erstklassiger Optik warten die Entwickler mit innovativen Features auf: So wird "4x4 Evolution" das angekündigte Headset unterstützen, über das Ihr während des Spiels Eure Konkurrenten beschimpft. Diese müssen übrigens nicht aus dem Sega-Lager stammen, sondern können auch vor PC oder Mac sitzen. *sf*

Entwickler-Ungehorsam

DIE URSACHE der Gründung von Gathering of Developers ist typisch für die Spielebranche. Die kreativen Köpfe sind es leid, unter der Marketing-Knute des Publishers zu stehen und Spiele unter Zeitdruck herzustellen oder Zugeständnisse an den Massenmarkt zu machen. So ging es auch schon den Bitmap Brothers, die mit anderen Entwicklern Anfang der 90er unter dem Independent-Label "Renegade" ihre Spiele veröffentlichten. An der G.O.D.-Gründung 1999 waren fünf Teams beteiligt, darunter 3D Realms ("Duke Nukem") und Edge of Reality (gegründet von "Turok"-Chefprogrammierer Rob Cohen). Schon der erste G.O.D.-Auftritt auf der E3 99 gestaltete sich recht unkonventionell. Das Pressematerial wurde in Form eines neuen Testaments verteilt; am Stand, der sich unter freiem Himmel befand, floss das Bier in Strömen. Dass aber jahrelanges Feilen an wenigen Projekten eine Menge Geld verschlingt, erkannten die Industrie-Rebellen schnell. Vor kurzem hat man sich an Publisher Take 2 verkauft, der zumindest momentan den Teams alle gewünschten Freiheiten gewährt.

Drei für Dreamcast

NAME	TERMIN	ANMERKUNG
4x4 Evolution	September	Realistisches Offroad-Rennen mit beeindruckender Grafik
Kiss Psycho Circus	August	Skurriler Ego-Shooter mit Altrockern in der Hauptrolle
Railroad Tycoon 2	August	Gleise verlegen und Kapital vermehren in echten 3D-Landschaften

Dreamcast-exklusiv: In "Railroad Tycoon 2" dürft Ihr stufenlos zoomen und den Kamerawinkel beliebig verstellen.



Volle Taschen

Pokémon und kein Ende: Nintendos genialer Game-Boy-Coup veränderte die Spielelandschaft – und wird es auch in Zukunft tun.





Pikachu-Power: In der gelben Edition habt Ihr die Elektromaus von Anfang an dabei.

Ein Videospiel wird zum Kult(ur)objekt: Die Pokémon beherrschen nicht nur Hard- und Softwarecharts rund um den Globus und machen sich in Kiosk, Kaufhaus und Kino breit. Pädagogen und Psychologen beschreiben das Phänomen in wissenschaftlichen Abhandlungen, Schulen verbieten Pokémon-Sammelkarten wegen Erpressungen und Raubüberfällen, sogar der Vatikan und seine Würdenträger beschäftigen sich mit ethischen Aspekten der Monsterzucht.

Dass auch in Deutschland für die Pokémon ein riesiges Potential vorhanden ist, erkannte die lokale Nintendo-Filiale zwar, unterschätzt wurde die Zugkraft der Comic-Monster dennoch. So lieferte man z.B. zu wenige Einheiten des N64-Titels "Pokémon Stadium" an die Läden aus – der durch das Transfer-Pak bedingte Preis von 150 Mark dämpfte die Absatzerwartungen im Vorfeld. Der Run auf den ersten deutschen N64-Auftritt der Pokémon strafte die Nintendo-Manager jedoch Lügen und führte zu dem Entschluss, dieses Jahr selbst die obskure Polaroid-Safari "Pokémon Snap" für PAL-Konsolen zu veröffentlichen.

Doch auch in Japan und den USA ist der Monster-Markt bei weitem noch nicht übersättigt. Rekordverkäufe (über drei Millionen Stück) der 1999 in Nippon veröffentlichten Gameboy-Module "Silber" und "Gold" sprechen eine deutliche Sprache und bedeuten rosige Zeiten für deutsche Pokémon-Trainer. Denn so lange der weltweite Boom ungebrochen ist, werden neue Pokémon-Spiele produziert und mit Zeitverzögerung auch ihren Weg nach Europa finden. So wird in Japan schon am dritten Teil von "Pokémon Stadium" gewerkelt, in dem auch die 100 neuen Figuren der Silber/Gold-Version enthalten sein dürften. Bereits Ende Juli können sich japanische Spieler zudem über eine schnuckliges Sammlerstück freuen: Das 'Pikachu Nintendo 64'. Die limitierte Edition bietet die 64-Bit-Konsole in blauem oder orangem Plastik, der Modulschacht ist seitlich verschoben und gibt so Platz frei für ein quietschgelbes Pikachu-Relief. Witzig sind vor allem die Schalter: Ange-





"Hey you, Pikachu" bringt das Star-Pokémon in einer sprachgesteuerten Mischung aus 'Tamagotchi' und 'Furby' aufs N64

Sammelkarten-Wahn: Seltene Stücke bringen über 1000 US-Dollar.



Kraft verkauft in USA Pokémon-Fertiggerichte: Schmelzkäse über Monster-Makkaroni.





Mit dem "Trading Card Game" für Game Boy erspart Ihr Euch den Kauf überteuerter Booster-Paks.




1996 — Pokémon Rot, Pokémon Grün; Pokémon Blau






1997





1998 — Pokémon Gelb; Pokémon Stadium; Pokémon Rot, Pokémon Blau; Pokémon Trading Card Game; Pikachu Genki Dechu (Hey You, Pikachu); Pokémon Pinball; Pokémon Snap; Pokémon Stadium 2



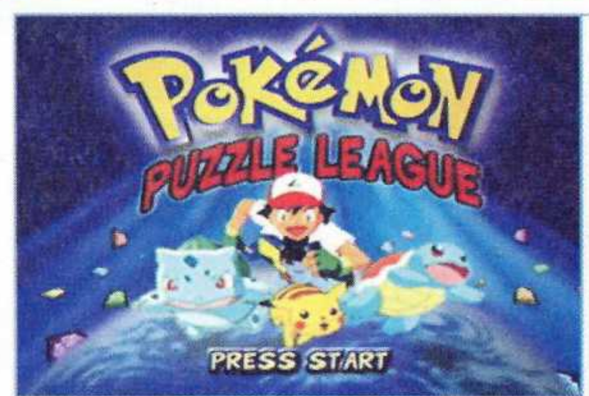
1999 — Pokémon Gelb

Zukünftige Jagdgründe

Mit der Veröffentlichung der gelben Game-Boy-Edition (Test MAN!AC 07/2000) ist dieses Jahr für deutsche Jäger und Sammler noch lange nicht Schluss. Im Herbst stehen gleich mehrere Pokémon-Titel an: Während Ihr beim Handheld-Modul "Pokémon Pinball" die 150 bekannten Monster durch wochenlanges Flippern in Eurem Pokédex verewigt, knipst Ihr mit dem N64-Titel "Pokémon Snap" die Kleinen in freier Wildbahn. Nach jeder Fahrt durch eins von sieben Szenarien bewertet Professor Eich Eure Schnappschüsse, nebenher verdient Ihr Euch Lockmittel wie einen Apfel, durch die Ihr den Pokémon fotogenere Posen abringt. Im Gegensatz zu der innovativen Knipserei fällt "Pokémon Puzzle League" eher in die Kategorie Beutelschneiderei. Der "Tetris Attack"-Clone bietet zwar die neue Monster-Thematik, am bekannten Puzzle-Prinzip ändert sich aber nichts. Zuletzt kündigt Nintendo für das Jahr 2000 noch das "Trading Card Game" für den Game Boy an. Statt im Laden Unsummen für bunten Karton zu löhnen, verdient Ihr Euch die Sammelkarten durch taktische Duelle. Erst 2001 könnt Ihr mit der Gold- und Silber-Version des klassischen Pokémon rechnen. 100 zusätzliche Monster, eine Systemuhr, die akkurate Tag- und Nachtwechsel erlaubt und eine komplett neue Geschichte sollten für eine neue Pokémon-Epidemie in Schulen, S-Bahnen und Büros sorgen.



Poké-Hass: Diese Motive gibt's für Anti-Trainer auch als geschmackvolle T-Shirts.



"Tetris Attack" nach der Pokémon-Kur: Außer der Monsteroptik hat das Puzzlespielchen mit dem Kultprodukt nicht mehr viel zu tun.

Nächstes Jahr erscheint die Silber- und Goldversion auch bei uns: 100 neue Monster wurden ins Modul gequetscht.

worfen wird das N64 über einen kleinen Pokéball, für einen Reset drückt Ihr auf Pikachus Fuß. Bei uns startet Nintendo das allerletzte Revival seiner Heimkonsole noch im September diesen Jahres. Zudem könnt Ihr Euch im Herbst über die PAL-Version des Denkspiels "Pokémon Puzzle League" freuen. Eine Entscheidung, ob und wann das sprachgesteuerte Tamagotchi "Hey You, Pikachu" in Europa erscheinen soll, steht noch aus.

Beim nötigen Respekt vor dem Erfolg der Pokémon und aller Freude über die finanzielle Stärkung von Nintendo, die die Basis für deren zukünftiges Engagement im Next-Generation-Markt legt: Das Phänomen Pokémon bremst den Fortschritt und hält zukünftige Spieleperlen von uns fern. Ohne diese sprudelnde Geldquelle hätte Nintendo schon längst in den Kampf mit der PS2 einsteigen müssen. Auch einen Nachfolger für den elf Jahre alten Game Boy würden wir bereits in den Händen halten. So wartet der Hersteller ab und entwickelt Perfektion im Verschieben der Dolphin- und Game-Boy-Advance-Veröffentlichung. Das liegt allerdings nicht nur am Ausquetschen der Poké-Mania bis auf den letzten Tropfen – zeitgleich mit der Hardware muss Nintendo das Konzept für einen echten Pokémon-Nachfolger vorlegen. Denn irgendwann lockt ein primitives "Pika" niemand mehr hinter dem Ofen hervor, weder auf 64 noch 128 Bit. *sf*

1 POKÉMON (Nr. 151, Mew) wurde exklusiv auf der Nintendo-Messe Spaceworld an die Besitzer des roten und blauen Moduls verteilt.

34 PROZENT beträgt die Steigerung des Game-Boy-Absatzes im Vergleich zu vorigem Jahr.

250 POKÉMON stecken im Gold- und Silber-Modul. Das 251., Serebii, kann man sich auf der diesjährigen Saceworld holen.

230.000 MAL wurde "Pokémon Stadium" trotz stolzen Preises bei uns abgesetzt.

1.800.000 EINHEITEN der roten und blauen Version wurden bislang in Deutschland verkauft.

10.700.000 GAME-BOY-MODULE von rot bis gold befinden sich in japanischen Haushalten.

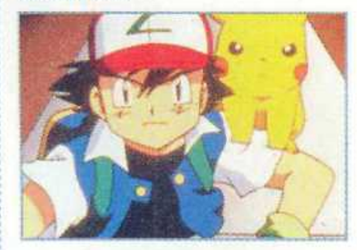
14.000.000.000 US-DOLLAR wurden bislang mit Pokémon-Waren weltweit umgesetzt.





Liebevolle Worte belohnt Euer gelber Freund mit knuddeligen Einlagen. Auch Professer Eich hat einen Auftritt in "Hey You, Pikachu".

Kassenknüller, Teil 2: *In Japan und USA räumte der erste Pokémon-Kinofilm kräftig ab (52 Millionen US-Dollar wurde an amerikanischen Kinokassen in der ersten Woche eingespielt) und auch bei uns hielt sich der Streifen wacker. Der Nachfolger "Pokémon The Movie 2000", der in den USA Mitte Juli anläuft, wird wie Teil 1 aus einem Haupt- und einem Vorfilm bestehen.*



Der längere Streifen "The Power of One" greift tief in die Ökokiste: Ash und seine Freunde müssen die Welt vor einer Klimakatastrophe retten, die ein durchgedrehter Pokémon-Sammler verursacht. Der Vorfilm "Pikachu's Rescue Adventure" verzichtet auf menschliche Charaktere, so dass Ihr etwa 20 Minuten mit unverständlichen Pokémon-Lautäußerungen leben müsst.

















2000

Pokémon Rot, Pokémon Blau – Pokémon Silber, Pokémon Gold – Pokémon Stadium – Pokémon Trading Card Game – Pokémon Gelb – Pokémon Puzzle League – Pokémon Snap – Pokémon Pinball – Pokémon Trading Card Game – Pokémon Gold, Pokémon Silber – Hey You, Pikachu!

2001

Pokémon Gold, Pokémon Silber – Pokémon Stadium 3



Anna (85/55/85) posiert in ihrer Dienstmädchen-Uniform für Euch

Winke, winke: Yuki (86/59/89) beglückt die Kamera mit aufreizenden Pool-Posen.

Schulmädchen-

In Atlus' "Primal Image" räkeln sich neckische Mädels vor Eurer Kamera. MAN!AC machte sich ein Bild von der Spannerei auf PS2.

Sex sells! An diese Binsenweisheit halten sich nicht nur Werbeagenturen und TV-Filmer, auch Spielehersteller kurbeln mit nackter Haut und anzüglichen Posen die Verkäufe an. Dass die Logik aufgeht, zeigt sich am immensen Erfolg von "Tomb Raider", der nicht zuletzt auf der Wohlproportionierung der Titelheldin basiert. Vorreiter in Sachen latentem Digi-Sex waren und sind aber die japanischen Spielfirmen. So kommt kaum ein Prügeltitel ohne zierliche Kämpferin aus, die dank kurzem Röckchen und geschickter Beinarbeit ständig ihren blütenweißen Slip zur Schau stellt. Auch die Verwendung hautenger Tops ist beliebt – die hohe Polygonrate moderner Konsolen garantiert üppige Formen und wogende Weiblichkeit. Nicht zuletzt wird dem gierigen Auge des Konsolen-Spanners zunehmend in Action-Adventures nackte Haut geboten. So verwirrt "Fear Effect"-Heldin Hana nicht nur die Gegner mit ihrem hüllenlosen Pixelkörper und in der Rolle des "Metal Gear Solid"-Agenten Snake werden Spieler (nicht ganz unfreiwillig) zu geifernden Voyeuristen.

Baggern in der Disco: Erstaunlich, welchen Effekt eine Kamera auf die holde Weiblichkeit hat.

Puppenspiel: Im virtuellen Studio verändert Ihr nach Lust und Laune Körper, Glieder und Kamerawinkel.

Zeig's mir

Atlus' "Primal Image" eröffnet Euch eine neue Dimension des Pixel-Peepings. Exklusiv für PS2 dürft Ihr Euch mit drei (wie's der Japaner gerne hat) blutjungen Schönheiten vergnügen. Eines der Cyber-Modells ist in Nippon schon jetzt ein Star: Der Manga-Künstler Kenichi Kutsugi erschuf Yuki Terai, die bereits in japanischen TV-Shows zum Einsatz kam und für einen Bildband posierte. Mit "Primal Image" dürft Ihr die Bilder nun selbst schießen bzw. die zuckersüßen Mädel zu phantasievollen Stellungen zurecht biegen.

Overdressed: Anna hat sich für ihren Aerobic-Kurs in ein gewagtes Outfit gezwängt.



Bin ich nicht niedlich? Non (86/58/88; Hobby: Einkaufen) macht einen auf unschuldig.

Busenwunder

HIER IST DER ULTIMATIVE TEST FÜR EUER KONSOLENWISSEN. Wir wollen herausfinden, wie sehr eindeutige Argumente wirklich für ihre Besitzerin sprechen. Beweist Eure Körbchen-Größe und ordnet die Brustbilder folgenden Videospielheldinnen zu: MAI SHIRANUI ("Samurai Shodown"), AI FUKAMI ("Ridge Racer 5"), CLAIRE REDFIELD ("RE: Code Veronica") und LEI FANG ("Dead or Alive 2"). Um den Dreamcast-Prügler mit Sexy Lei zu gewinnen, schreibt Ihr die Lösung auf eine Postkarte und sendet sie bis zum 10. August an:

Cybermedia Verlag
Stichwort Schneckenpost
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



A B C D

-Reporter





Mienen-Spiel: Wenn Ihr wollt, haben die Mädchen auch ein Lächeln für Euch übrig.

"Komm' mir nur zu nahe": Im Editor lassen sich die Mädchen realistisch verbiegen. Anschließend werden sie in einer 3D-Szenerie postiert.

Linsen-Lüstling

Obwohl die beiden anderen PS2-Lustobjekte Non und Anna noch keine Bildschirmerfahrung sammeln konnten, verhalten sie sich nicht weniger professionell. Jeweils zehn Sekunden räkelt sich eine der Damen vor Euren Augen am Pool, macht im Schlafzimmer Gymnastik, trippelt in Dienstmädchen-Uniform über die Terrasse oder tanzt im Abend-Outfit in der Disco. Auf vorgegebenen Pfaden bewegen sich drei virtuelle Kameras – zwischen denen Ihr beliebig wechselt – um die neckischen Schönen. Glaubt Ihr einen besonders guten Blickwinkel erwischt zu haben, drückt Ihr den Auslöser und bannt blendendes Lächeln oder hinreißendes Hinterteil auf den Film. Nach der kurzen Knipserei gibt's Punkte, wobei die Logik, warum ein Foto nun mehr oder weniger wert ist, nicht eingeht. Aber egal, schließlich guckt Ihr Euch die Mädchen ja zum Vergnügen an.

Die Punkte, die Ihr mit guten Fotos verdient, schalten Gegenstände frei.

Bück´ Dich

Wer in seiner Kindheit auf Barbie und Ken verzichten musste, erhält bei "Primal Image" eine neue Chance. Im virtuellen Studio nehmt Ihr Euch die drei Holden vor, zudem dürft Ihr Euch mit dem männlichen Modell Nobu verlustieren. Von Kopf bis Fuß könnt Ihr nun die einzelnen Körperteile anwählen und anatomisch korrekt bewegen. Unmögliche Stellungen, die in Realität gerissene Sehnen und gebrochene Knochen voraussetzen würden, verweigern die bockigen Charaktere. Dafür könnt Ihr bei Eurem Spielkamerad die Mimik justieren – von grimmig bis dümmlich. Habt Ihr genug vom Biegen, platziert Ihr das Modell in einen der fünf 3D-Hintergründe und fügt Utensilien wie Gitarre oder Barhocker dazu. Obwohl "Primal Image", käme es je nach Deutschland, wahrscheinlich mit einer USK-12-Wertung versehen würde, steckt die (männliche) Zielgruppe mindestens in der Pubertät. Denn spielerisch wertvoll ist weder das kurze Foto-Shooting noch das langwierige Puppentheater. Aber kurzgeschürzte Mädels vor der Linse zu haben, bringt die Hormone mehr in Wallung als obskure, asexuelle Comicmonster zu knipsen. *sf*



Schulmädchen-Uniformen sind ein Bestandteil japanischer Sex-Phantasien





Clipping-Fehler fordern die Phantasie und führen zu geschmacklosen Ergebnissen

Sexy Software

LASZIV POSIERENDE Asiatinnen und sich räkelnde Schönheiten findet man vor allem bei Arcade-Automaten. Besonders Glücks- und rundenbasierte Geschicklichkeitsspiele eignen sich zum langsamen (und Münz-fressenden) Entblättern. Bei „Poker Ladies" vergnügt Ihr Euch z.B. mit simplem Videopoker, bei dem sich die Partnerin in drei Stufen entblößt. Strip-Billard wird hingegen bei Data Easts „Pocket Gals" gespielt, für das es ein jugendfreies Pendant auf Game Boy gibt. „Gal's Panic" von Kaneko orientiert sich am alten „Qix"-Prinzip und belohnt das Umranden des Spielfeldes mit einem Akt. Existierten z.B. für Segas Saturn einige Strip-Mahjongs, gelangte harte Pornographie nie auf Heimsysteme, da Konsolenhersteller für diese Software die Lizenz verweigerten. Einzig auf Ataris VCS gab es wenige Ab-18-Titel, über die man heutzutage aber höchstens schmunzeln kann.

Habt Ihr das Mädel bei "Poker Ladies" entblättert, dürft Ihr an ihren Brüsten spielen.



Für geschicktes Einlochen bei "Pocket Gals" lässt die Bardame die Hüllen fallen



Dem "Qix"-Ableger "Gal's Panic" dient ein Aktfoto als Spielfläche



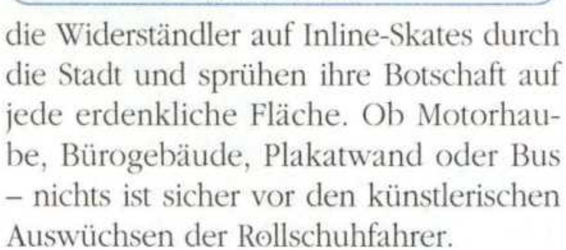
Auf der Flucht: Mal schleicht Ihr still und leise im Rücken der Polizei herum, mal bleibt Euch nur ein schneller Sprint, um den Cops zu entkommen.

Rollerblade-Rebellen

Als wildgewordener Graffiti-Künstler verschönert Ihr die Straßen von Tokio – immer auf der Hut vor Polizei-Patrouillen und Gang-Konkurrenz.



Dieser schwarze Bruder versorgt die Inline-Kids mit Musik aus dem "Jet Grind Radio"



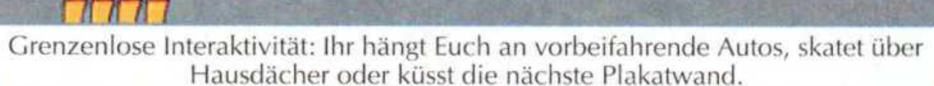
Vorsicht: Wer jetzt nicht schnell zur Seite springt, erlebt eine schmerzhafte Kollision mit dem Bus.

Was tut die Jugend, wenn sie zu sehr gegängelt wird? Sie rebelliert. Gegen die Eltern, die Schule und am liebsten gegen die Gesellschaft im allgemeinen. Diese grundlegende Wahrheit scheinen die Machthaber im totalitären Zukunfts-Tokio nicht ganz verstanden zu haben, denn übermächtige Polizei-Präsenz und gnadenlose Gesetzgebung verbieten den ortsansässigen Jugendlichen praktisch jede Art der Zerstreuung. So eine Behandlung lassen sich die aufgeweckten Jungs und Mädels freilich nicht gefallen und rufen zum offenen Widerstand auf. Dank des Piratensenders 'Jet Grind Radio' erreicht die Botschaft der Resistance selbst den eigenbrötlerischsten Stubenhocker und schon bald finden sich erste Jugendgangs zusammen, um es den fiesen Machthabern mal so richtig zu zeigen. Mit gefüllter Spraydose bewaffnet düsen die Widerständler auf Inline-Skates durch die Stadt und sprühen ihre Botschaft auf jede erdenkliche Fläche. Ob Motorhaube, Bürogebäude, Plakatwand oder Bus – nichts ist sicher vor den künstlerischen Auswüchsen der Rollschuhfahrer.





Grenzenlose Interaktivität: Ihr hängt Euch an vorbeifahrende Autos, skatet über Hausdächer oder küsst die nächste Plakatwand.





Natürlich ist das professionelle Sprayen nichts für Weicheier, denn neben Polizeitruppen und Konkurrenz-Gangs macht Euch ein knackiges Zeitlimit zu schaffen. Wie schon im Action-Racer „Crazy Taxi" düst Ihr durch eine gigantische Stadt: Autos, Busse und Motorräder machen Tokios Straßen unsicher und sorgen für heftige Blessuren, lassen sich aber zusammen mit Zäunen, Geländern und Hausdächern perfekt für ausgefallene Stunts nutzen. Auf Eurem Weg zum nächsten Einsatzort sammelt Ihr bunte Spraydosen auf, ein Pfeil weist Euch den Weg durch den Großstadtdschungel. Habt Ihr eine passende Leinwand für Euer Kunstwerk gefunden, sprüht Ihr mittels L-Taste und Analogstick bizarre Muster auf die Wand. Flotte Sprayer werden mit Bonuspunkten belohnt, müssen jedoch nach kurzer Zeit vor der Polizei fliehen. Diese stürmt nach Vollendung der ersten Graffitis die Szene und macht mit Schlagstöcken und Tränengas Jagd auf Euch. Um den Ordnungskräften zu entgehen greift Ihr auf altgediente Skater-Tricks zurück und bringt die Dreamcast-Detektive mit spek-

Aus Freude am Fahren


Crazy Taxi: Mit durchgedrücktem Gaspedal bringt Ihr Eure Kunden rechtzeitig ans Ziel.

Seit einiger Zeit überschwemmt Sega die Spielhallen mit Action-Racern, die alle dem gleichen Prinzip folgen: In einem möglichst ungewöhnlichen Gefährt brettert Ihr mit Höchstgeschwindigkeit durch die Landschaft, immer auf der Jagd nach dem nächsten Checkpoint. Eure Route dürft ihr frei wählen, eine detailliert ausgearbeitete Großstadt wartet nur darauf, von Euch heimgesucht zu werden. Dabei habt Ihr nicht nur mit einem knackigen Zeitlimit, sondern auch mit den restlichen Verkehrsteilnehmern zu kämpfen.


Emergency Call Ambulance: Werdet zum rücksichtslosen Krankenwagenfahrer.

Waghalsige Fahrer stürzen sich in den Gegenverkehr oder sprengen flanierende Fußgänger auseinander, um über Bürgersteig und Park abzukürzen. Erstes Spiel dieser Machart war der Motorrad-Automat „Harley Davidson", bei dem der Spieler noch stur von einem Checkpoint zum nächsten düst. Kurz darauf erschien das brilliante CRAZY TAXI, dessen Konvertierung auf den Dreamcast ebenfalls begeisterte. Besonders wild wird's im Krankenwagen-Cockpit von EMERGENCY CALL AMBULANCE. Die rasante Notarzt-Action bleibt aber bis auf weiteres den Arcade-Zockern vorbehalten. Doch keine Panik – die nächste Spielhallen-Umsetzung steht bereits in den Startlöchern: In dem auf der E3 vorgestellten 18 WHEELER klemmt Ihr Euch hinter das Steuer eines 40-Tonners.

18 Wheeler: Truck-Fans freuen sich auf eine baldige Dreamcast-Umsetzung.



Immer cool bleiben: Ob in Siegespose oder bei der Charakterauswahl, Eure Skater fallen nie aus der Rolle.

takulären Akrobatik-Einlagen zur Weißglut. So sprüht Ihr Euch durch 18 Level in drei unterschiedlichen Spielabschnitten – dabei dürft Ihr zwischen zehn verschiedenen Skatern wählen, von denen jeder seine persönlichen Tricks beherrscht. Um Eurer Gang einen individuellen Touch zu geben, dürft Ihr eigene Graffitis entwerfen und diese im Internet und über VM verbreiten.


Rücksichtslos rollert Ihr durch Häuser und zertrümmert dabei die Einrichtung

Die aktuelle Vorab-Version beeindruckt bereits auf ganzer Linie: Durchgestylte Optik im futuristischen Comic-Stil und eine Umgebung mit mehr Details und Interaktivität als in „Crazy Taxi" lassen den Dreamcast zur Höchstform auflaufen, im Moment geben lediglich die gelegentlichen Ruckelanfälle und die etwas eigenwillige Kameraführung Anlass zu Kritik. *dm*

Jet Grind Radio

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
D-RELEASE	3. Quartal

Hippe Mischung aus "Crazy Taxi" und "Tony Hawk": Beeindruckende Grafik und detaillierte Städte sorgen für ausgelassenen Skater-Spaß.


Künstler unter sich: Ob Bus oder Hauswand, kaum ein Objekt ist vor den Farbdosen Eurer Bande sicher.





Hier kommt die Maus!

Gewinnt mit Sega und MAN!AC einen limitierten Airbrush-Dreamcast mit "Chu Chu Rocket"-Motiv.

Was gibt's?

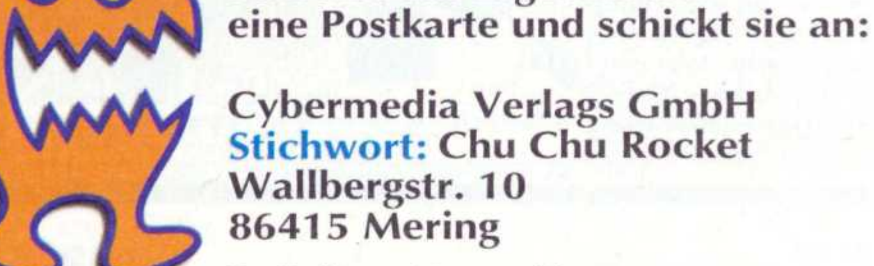
1. Preis: Eine exklusive Dreamcast-Konsole im Chu-Chu-Rocket-Design, von der insgesamt nur zehn Stück gefertigt wurden. Dazu bekommt Ihr die vier brandneuen Sega-Spiele "Chu Chu Rocket", "Ecco the Dolphin", "Sega Worldwide Soccer Euro Edition" und "Zombie Revenge".

2. Preis: Ein Spielepaket mit "Ecco the Dolphin", "Sega Worldwide Soccer Euro Edition" und "Zombie Revenge".

3. Preis: Ein Ecco the Dolphin-Spiel.

Wie geht's?

In dieser MAN!AC haben sich fünf Chu-Chu-Mäuse versteckt. Notiert die Seitenzahlen, auf denen sich die kleinen Nager befinden und addiert sie. Achtung: Die Mäuse auf dieser Seite zählen nicht!



Schreibt das Ergebnis auf eine Postkarte und schickt sie an:

Cybermedia Verlags GmbH
Stichwort: Chu Chu Rocket
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Einsendeschluss ist am 10. August 2000.

GAME OVER

Bereits zu Beginn der Videospielära Anfang der 70er-Jahre richtete sich das virtuelle Vergnügen an mehr als einen Zocker: In Nolan Bushnells Tennisverschnitt "Pong" traten sich zwei Spieler mit rechteckigen Balken in Simpel-Optik gegenüber. In den 80er-Jahren gingen die Arcade-Designer einen Schritt weiter und präsentierten den Spielhallenbesuchern Automaten für drei und sogar vier Spieler – von wegen 'Computer- und Videospiele machen einsam'! Vor allem Ataris Monstergemetzel "Gauntlet" fand riesigen Anklang und erlebt derzeit mit "Gauntlet Legends" und "Gauntlet Dark Legacy" in der Spielhalle wie auf Konsole ein dreidimensionales Revival. Auch die Zerstörungsorgie "Rampage" erfährt mit "Rampage through Time" eine Special-FX-gespickte Playstation-Neuauflage. Nachfolgend findet Ihr eine Auswahl der wichtigsten Multiplayer-Automaten, die für damals gängige Konsolen umgesetzt wurden.

Vierspieler-Monstermetzeln mit "Gauntlet"

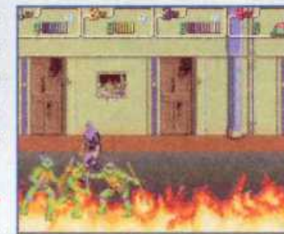
"GAUNTLET" (ATARI, 1985) – der Multiplayer-Klassiker schlechthin: Durchkämmt mit bis zu vier Helden zweidimensionale Labyrinthe und vermöbelt Monsterhorden mit Schwert & Magie.


Virtuelle Abrissorgie mit "Rampage"

"RAMPAGE" (MIDWAY, 1986) – fett und gefräßig: Macht zu dritt mit mutierten Monstern bildschirmfüllende Städte platt und verspeist als Nachtisch pixelgroße Menschen.


Ich geb Gas, ich will Spaß mit "Super Sprint".

"SUPER SPRINT" (ATARI, 1986) – zurück zu Schumis Ursprüngen: Mit schnittigen Rennwagen braust Ihr über bildschirmgroße Rundkurse und verweist Eure beiden Kumpel auf die Plätze.


Superhelden: "Teenage Mutant Ninja Turtles".

"TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES" (KONAMI, 1989) – tierischer Seitwärts-Klopper: Als prügelndes Schildkröten-Quartett zeigt Ihr unfreundlichen Ninjas, wo der Bambusstock hängt.

ARCADE

Monsterschlacht im Quartett

INSERT COIN

Mittlerweile sind 15 Jahre vergangen, seit das magisch angehauchte Dungeon-Gemetzel "Gauntlet" Zocker in die Spielhallen lockte: Für damalige Verhältnisse hervorragende Optik, Sprachausgabe und last but not least ein genialer Vierspieler-Modus machten den Atari-Automaten zum Münzgrab par excellence. Nach der 2D-Fortsetzung ("Gauntlet 2", 1986) und der 3D-Auferstehung ("Gauntlet Legends", 1999) steht jetzt mit "Gauntlet Dark Legacy" der neueste Serien-Ableger in den Arcades. Auffallendstes Merkmal der Monsterschlacht sind vier neue Reckenklassen: Ritter, Zwerg, Narr sowie Hexe gesellen sich zu den altbekannten Charakteren Krieger, Zauberer, Bogenschütze und Amazone. Natürlich verfügt jeder frische Held über spezielle Fähigkeiten. So schwingt beispielsweise der bärenstarke Zwerg behände seinen überdimensionalen Kriegshammer, während der Narr seinen Feinden hinterhältig tödliche Sprengsätze unterjubelt – soweit alles beim Alten. Wesentlich innovativer sind dagegen die erweiterten Multiplayer-Features: Im exakt getimten Zusammenspiel mit Euren menschlichen Dungeon-Genossen entlockt Ihr den virtuellen Haudegen mächtige Team-Combos, die die Feinde buchstäblich vom Monitor fegen. Vor allem in den kräftezehrenden Kämpfen mit den bildschirmfüllenden Zwischenbossen der insgesamt acht Abschnitte ist Teamarbeit die einzige Chance zu überleben. *os*

Den dreiköpfigen Endboss erledigt Ihr am besten mit Teamarbeit

Lichterzauber: Die magische Druckwelle der Valkyrie erledigt nicht nur herumlaufende Monster, sondern auch die Generatoren.


Eine Karte (rechts) zeigt Euch den vorgegebenen Weg zum Level-Endgegner


Schlagkräftiges Quartett: Die detaillierten Heldenfiguren überzeugen mit flüssiger Animation.

SEGA Sega Marine Fishing



NEUES FUTTER FÜR ALLE RUTENSCHWINGER: In "Marine Fishing" jagt Ihr an Bord des Kutters 'Sega Princess' dem großen Fang hinterher. Drei riesige Fischgründe beheimaten mehr als zehn verschiedene Salzwasser-Arten (u.a. Haie und Thunfische), die Ihr mit dem passenden Angelcontroller aus dem virtuellen Nass holt. Dabei werft Ihr die Köder nicht nur in der Tiefsee aus, sondern auch in farbenprächtig schimmernden Korallenriffen. Natürlich dürft Ihr Eure Angelrute an die unterschiedlichen Fangbedingungen anpassen und mit 16 Ködern die dicken Brocken zum Beißen animieren. Zappelt ein Fisch an Eurer Leine, sorgen starke Elektromotoren an Griff und Rolle für ein authentisches Angelerlebnis.

ARCADE NEWS

INFOGRAMES AUF ARCADE-KURS: Die beiden französischen Unternehmen Interactive Partners und Avranches Automatics gründeten gemeinsam die Firma Inskor Entertainment Limited, welche mit Unterstützung des Branchen-Riesen Infogrames in Zukunft Arcade-Spiele produzieren wird. Interactive Partners bringt dabei die Partnerschaft mit Infogrames in die 'Spielhallen-Ehe', Avranches Automatics die langjährige Erfahrung in Vertrieb und Herstellung von Arcade-Automaten.

NAMENSWECHSEL: Konamis "GTI Club"-Nachfolger wird unter dem Titel "Driving Party" für spaßige Rennaction sorgen. Mit neuem Wagenpark (u.a. ein schnuckliger Austin Mini) prescht Ihr durch die schönsten Orte Italiens und missachtet wie schon im Vorgänger sämtliche Verkehrsregeln. Wer als Erster die Ziellinie überquert, hat gewonnen – egal mit welchen Mitteln.


Auto-Randale an den schönsten Stränden Italiens: In Konamis "Driving Party" schert Ihr Euch wenig um Verkehrsregeln.

TANZ-CRACKS GESUCHT: Ein (noch unbekannter) TV-Sender plant eine Unterhaltungsshow, in der die Kandidaten ihr Lieblingsspiel live vorstellen. Zu diesem Zweck sucht Konami England weibliche und männliche Tanzbeinschwinger, die den Arcade-Automaten "Dancing Stage" adäquat präsentieren. Falls Ihr Interesse habt, dann schreibt eine E-mail an enquiries@konami.co.uk.

TANZEN, DIE ZWEITE: Konamis neuester Angriff auf zappelwillige Spielhallengänger nennt sich "Dancing Stage Euromix". Für diesen europäischen Bemani-Ableger griff Konami tief in die Portokasse und lizenzierte u.a. 'I Will Survive' von Gloria Gaynor, 'Word Up' von Cameo und 'Video Killed The Radio Star' von den Buggles. Überarbeitete Schrittkombinationen von einfach bis schwer bringen Anfänger und Profis ins Schwitzen.

Meinungs-Bildung

Das könnte Euer Preis sein: Unter allen Einsendern verlosen wir eine deutsche Playstation 2, die der Gewinner wenige Tage nach dem Deutschland-Start Ende Oktober in den Händen hält.

Es ist wieder soweit: Nach den optischen und inhaltlichen Änderungen der letzten Monate gieren die MAN!ACs nach Eurem Feedback. Welche Berichte gefallen Euch, welche Themen sollten wir besser nicht präsentieren, wofür müssen wir mehr Seiten opfern? Wir würden uns freuen, wenn Ihr Euch ein paar Minuten Zeit nehmt und die folgenden Fragen beantwortet – mit etwas Glück erhaltet Ihr als Belohnung sogar eine Playstation 2.

Eure ausreichend frankierten Briefe (Faxe sind nicht erwünscht und nehmen nicht an der Verlosung teil) schickt bitte an folgende Adresse:

Cybermedia GmbH • MAN!AC-Umfrage
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Einsendeschluß ist der 15. August 2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

1. Deine Konsolen-Präferenzen?

BESITZE ICH	DAMIT SPIELE ICH	WILL ICH KAUFEN	
☐	☐	☐	Playstation
☐	☐	☐	Playstation 2
☐	☐	☐	Nintendo 64
☐	☐	☐	Dolphin
☐	☐	☐	X-Box
☐	☐	☐	Dreamcast
☐	☐	☐	Game Boy/Color
☐	☐	☐	Klassiker (VCS bis NES)
☐	☐	☐	16-Bit-Konsolen

2. Wie hat Dir diese MAN!AC insgesamt gefallen?

- ☐ super
- ☐ ganz nett
- ☐ gut
- ☐ mäßig

3. Welche der folgenden Hightech-Komponenten sind in Deinem Haushalt vorhanden oder werden demnächst angeschafft?

BESITZE ICH	KAUFE ICH	
☐	☐	PC
☐	☐	DVD-Player
☐	☐	16:9 Fernseher
☐	☐	Dolby Surround bzw. Dolby-Digital-Akustik

4. Eine DVD-Konsole werde/würde ich auch zum Anschauen von Filmen auf DVD nutzen.

- ☐ ja
- ☐ nein

5. Welche anderen Magazine liest Du regelmäßig?

- ☐ ausländische Spielezeitschriften
- ☐ PC-Spielemagazine
- ☐ Mega Fun
- ☐ Fun Generation
- ☐ Video Games
- ☐ Playstation-only-Magazine
- ☐ Nintendo-only-Magazine
- ☐ Dreamcast-only-Magazine
- ☐ Audiovision

6. Welche Genres spielst Du gerne?

- ☐ Rollenspiel
- ☐ Beat´em-Up
- ☐ Rennspiel
- ☐ Strategie
- ☐ Action-Adventure
- ☐ Action
- ☐ Shoot´em-Up
- ☐ Denkspiele
- ☐ Sport
- ☐ Jump´n´Run

7. Helfen Dir die Anzeigen in der MAN!AC bei der Kaufentscheidung?

- ☐ immer
- ☐ selten
- ☐ meistens

8. Wo kaufst Du normalerweise Deine Spiele?

(Mehrfachnennungen möglich)

- ☐ Kaufhaus
- ☐ Fachgeschäft
- ☐ Versandhandel
- ☐ Internet

9. Wieviel Geld gibst Du im Monat für Dein Hobby 'Videospiele' aus?

- ☐ 10 bis 30 Mark
- ☐ 30 bis 100 Mark
- ☐ mehr als 100 Mark

10. Hat Dein Haushalt Internet-Zugang?

☐ ja ☐ nein

11. Wenn ja, nutzt Du MAN!AC Online regelmäßig?

☐ ja ☐ nein

Deine drei Lieblings-Websites sind:

____

____

____

12. Wieviele Personen (Dich eingeschlossen) lesen dieses Exemplar der MAN!AC?

_____ Personen

13. Wie stark interessieren Dich folgende Themen?

STARK	MITTEL	WENIG	
☐	☐	☐	Poster
☐	☐	☐	Aufkleber
☐	☐	☐	Messeberichte
☐	☐	☐	Wettbewerbe
☐	☐	☐	Mehrseitige Features
☐	☐	☐	Interviews
☐	☐	☐	Oldie-Konsolen
☐	☐	☐	Handheld
☐	☐	☐	Arcade
☐	☐	☐	Internet/Online
☐	☐	☐	Import-Spieletests
☐	☐	☐	PAL-Spieletests
☐	☐	☐	Previews
☐	☐	☐	MAN!AC News
☐	☐	☐	Zubehör
☐	☐	☐	Last Resort (Tipps & Tricks)
☐	☐	☐	Kleinanzeigen
☐	☐	☐	Leserbriefe
☐	☐	☐	Know-How
☐	☐	☐	Technische Hintergrund-Berichte

14. Wie bist Du auf MAN!AC aufmerksam geworden?

- ☐ Auslage am Kiosk
- ☐ Empfehlung durch Bekannte
- ☐ Internet (MAN!AC Online)
- ☐ Werbung oder Erwähnung in anderem Magazin

15. Wie schnell haben wir interessante Themen im Heft? Ist die MAN!AC insgesamt

☐ eher aktuell ☐ eher unaktuell

16. Welche Videospiel-Zeitschrift ist Deiner Ansicht nach am aktuellsten?

____

17. Folgende Anmerkungen habe ich zudem:

____

____

____

____

____

____

____

____

____

____

____

18. Persönliche Angaben:

☐ männlich ☐ weiblich _____ Jahre

Anschrift: (Nur interessant, wenn Ihr an der Verlosung teilnehmen wollt)

____
Name, Vorname

____
Straße, Hausnummer

____
Postleitzahl, Wohnort

____
email-Adresse

Ich bin damit einverstanden, dass die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden (keine Werbezwecke).

____
Datum, Unterschrift



COLD BLOOD
FLUCHT IN DIE ERINNERUNG.
Wer verriet MI 6 Topagenten John Cord – und warum? Der Schlüssel hierzu liegt in seiner Erinnerung, die in neun actiongeladenen Missionen wiedererlangt werden muss. 2 CDs mit packender, filmreifer Story über internationale Spionage im fernen Volgia warten darauf, gemeistert zu werden. Und eins ist klar: Trauen Sie nur sich selbst.
„Eine stimmungsvolle Story, ansprechende Technik und ein interessantes Gameplay-Konzept. Einschätzung: Sehr gut." (PlayStation ZONE 04/00)
PlayStation-Powerline: 0190/578578 (1,21 DM/Min.)
www.playstation.de
TBWA FRANKFURT
PlayStation
IT'S NOT A GAME
Revolution
Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Offizieller Sponsor der UEFA Europameisterschaft. Sponsor der Frankfurt Lions. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. is a trademark of Sony Corporation.
Published by Sony Computer Entertainment Europe. Game © 2000 Revolution Software. All rights reserved. Developed by Revolution Software Limited.



SNES-Baller-Action für die 'Super Scope'-Bazooka (links): Mutantenschießen in "Bazooka Blitzkrieg" und Raketenabwehr in "Super Scope 6" (rechts).

RAUCHENDE

Keine Videospiel-Peripherie hat mehr fanatische Anhänger und Gegner als die Lightgun. Wir stöberten im Archiv und präsentieren Euch Technik, ausgefallene und aktuelle Modelle der martialischen Plastik-Wummen.

Mit Nintendo-Zapper (links) oder Konami-Laserscope auf Entenjagd: "Duck Hunt" fürs ehrenwerte NES.

Nostalgische Lichtpistolen-Ballerei auf dem Atari 7800: "Barnyard Blaster" (oben) und "Crossbow" (unten).

Kurioses & Antikes

Betrachtet man aktuelle Konsolen hinsichtlich Lightguns und zugehöriger Software, fällt eines auf: Nintendos 64-Bit-System muss ohne dieses 'Kriegsspielzeug' auskommen. Wer allerdings glaubt, dass Nintendo in dem Genre keine Erfahrung mitbringt, hat sich getäuscht. Bereits für die erste Konsole der japanischen Traditionsfirma, das NES, waren Lichtpistole und passende Module erhältlich. Mit dem 'Zapper' gingen Zocker vor 15 Jahren auf Entenjagd ("Duck Hunt") oder bugsierten einen Helden mit exakten Schüssen durch bunte Fantasy-Welten ("Gumshoe"). Doch nicht nur Nintendo lieferte entsprechende Peripherie, auch Drittanbieter mischten kräftig mit. Neben diversen 'Zapper'-Clones erregte Konamis 'Laserscope' Aufsehen: In den futuristischen Plastikhelm eingebaut waren Kopfhörer, Mikrofon und ein Sensor direkt über der Nasenspitze. Um ein Objekt ins Visier zu nehmen, musste man den Kopf in die entsprechende Richtung drehen und mit dem Kommando 'Fire' den Schuss auslösen. Nicht minder beeindruckend war Nintendos Bazooka-Waffe 'Super Scope' für das SNES: Ausgestattet mit einem Extra-Visier, Infrarotsensor und zwei Griffen fühlte man sich wie ein Hollywood-Action-Held. Allerdings überzeugte die Treffergenauigkeit und die umständliche Handhabung weniger. Kurioses gibt es bei Ataris Klassiker VCS 2600: Obwohl offiziell nie eine Lightgun erschienen ist, existiert mit "Sentinel" entsprechende Software – spielbar mit der kompatiblen XE-Pistole.

Konamis pixelige Bildschirm-Ballerei aus der Playstation-Urzeit: das orientalisch angehauchte "Crypt Killer".

Mit kompatibler XE-Lightgun ging auch auf dem Atari VCS 2600 die Post ab: Auf Punkte- und Pixeljagd in "Sentinel".

Ballermänner

Mit der folgenden Liste macht Ihr beim (teuren) Lightgun-Kauf keinen Fehlgriff. Wir haben für Euch die besten Plastik-Wummen aller namhaften Hersteller gecheckt und mit ihren Features aufgelistet. Viel Spaß beim Stöbern und Waidmannsheil!

Name	Hersteller	System	Features	Preis	Wertung
Dream Blaster	Mad Catz	Dreamcast	linkshänderfreundlich, Dauerfeuer, automatisches Nachladen	80 Mark	4 Symbole
Dreamcast Gun	Sega	Dreamcast	linkshänderfreundlich, Spiel ("The House of the Dead 2") im Preis enthalten	160 Mark	3 Symbole
Falcon	Blaze	Playstation	Laser-Zielsystem, Rückschlagfunktion, automatisches Nachladen, Dauerfeuer, Guncon-kompatibel, Special-Taste	100 Mark	4 Symbole
G-Con 45	Namco	Playstation	linkshänderfreundlich, hohe Präzision	80 Mark	5 Symbole
Shock Rattle	Baucontec	Playstation	Maschinengewehr-Modus, automatisches Nachladen, Guncon-kompatibel, Rumble-Funktion, zwei Special-Tasten	70 Mark	4 Symbole
Starfire Lightblaster	Interact	Dreamcast	linkshänderfreundlich, Maschinengewehr-Modus, programmierbare Reload-Automatik, langes Anschlusskabel, Nachladeknopf in der Nähe des Abzuges	70 Mark	4 Symbole

Die Lightgun-Referenz "The House of the Dead 2" fasziniert auf dem Dreamcast mit brillanter Optik

Colts





Für Pazifisten geeignet: Mit den Fun-Ballereien "Mighty Hits Special" (links) und "Point Blank" (rechts) dürfen auch Kriegsdienstverweigerer ihren Spaß haben.

Baller-Technik

Bevor Ihr Euch mit der Plastik-Wumme auf virtuelle Zombies stürzt, führt Euch der erste Weg in das Kalibrierungsmenü des Spiels. Dort müsst Ihr in der Regel auf drei Punkte feuern (links oben, Mitte, rechts unten) und so Eure Knarre an den Fernseher anpassen. Danach kann das Programm mit Hilfe des optischen Sensors im Pistolenlauf die exakte Position errechnen, auf die Ihr zielt: Bewegt Ihr die Lightgun, huscht das Zielkreuz entsprechend Eurer Bewegung über den Schirm. Doch wie werden die Treffer ermittelt? Drückt Ihr auf den Abzug der Lichtpistole, nehmt Ihr ein kurzes Blitzen wahr, bevor die Reaktion (Treffer oder kein Treffer) auf dem Fernseher erscheint. Während dieses kurzen Moments (1/50 Sekunde) färbt sich der Bildschirm zeilenweise von links oben nach rechts unten weiß. Das Programm errechnet nun die Zeit zwischen Beginn des Bildaufbaus und der Registrierung des weißen Lichtimpulses durch den optischen Sensor in der Knarre und ermittelt daraus die Trefferzone. Bei der Namco G-Con wird (mittels Zusatzstecker) durch den Abgleich mit dem Videosignal der Playstation die Genauigkeit weiter erhöht. Damit alles einwandfrei funktioniert, muss der Raum dunkel sein, Kontrast und Helligkeit des Fernsehers sollten nicht zu niedrig eingestellt werden. Bei



Auch in der nicht indizierten Fortsetzung der "Die Hard Trilogy" darf via Lichtpistole scharf geschossen werden



Aktiver Tierschutz mit "Rescue Shot": Ballert dem süßen Hasen Bo den Weg frei – kurz, aber knuddelig und blutfrei.

Kanonenfutter

Was nützt die beste Lightgun ohne passende Software? Damit Eure Knarre nicht kalt bleibt, haben wir das MAN!AC-Archiv nach adäquatem Kanonenfutter durchforstet. Auffallend dabei ist die hohe Indizierungsgefahr der Lichtpistolen-Titel – bei keinem anderen Genre landen im Verhältnis zur veröffentlichten Software mehr Spiele auf dem Index.

Titel	Hersteller	System	Wertung
Area 51	Midway	Playstation, Saturn	indiziert
Crypt Killer	Konami	Playstation	47%
Die Hard Trilogy	Fox	Playstation	indiziert
Die Hard Trilogy 2	Fox	Playstation	68%
Elemental Gearbolt	Sony	Playstation	55% *
Ghoul Panic	Namco	Playstation	66%
Judge Dredd	Gremlin	Playstation	45%
Lethal Enforcers	Konami	Playstation	indiziert
Maximum Force	Midway	Playstation	indiziert
Mighty Hits	Sega/Altron	Saturn/Playstation	63%
Mighty Hits Special	JVC	Playstation	57%
Point Blank	Namco	Playstation	80%
Point Blank 2	Namco	Playstation	77%
Project Horned Owl	Sony	Playstation	72% *
Rescue Shot	Namco	Playstation	63%
The House Of The Dead 2	Sega	Dreamcast	82%
Time Crisis	Namco	Playstation	indiziert

* = IMPORT

100Hz-Modellen funktioniert keine momentan erhältliche Lightgun, da die 50Hz-Halbbilder im TV-Gerät zwischengespeichert und mit doppelter Frequenz wieder ausgegeben werden.

Die Baller-Vorhersage

Leider gibt es von der Lightgun-Front nichts Positives zu berichten: Auf der diesjährigen E3 präsentierte keine Firma entsprechende Software. Selbst Konvertierungen von Segas Automaten "The Lost World: Jurassic Park" und "Ocean Hunter" fehlen auf den Release-Listen. Einzig Namco kündigte einen Nachfolger zu "Time Crisis" an. Da der Vorgänger von der BPjS indiziert wurde, sieht's für eine PAL-Veröffentlichung aber eher düster aus. *os*



Maschinengewehrhagel in Namcos Spielhallen-Shooter "Crisis Zone": Bis jetzt noch für keine Konsole angekündigt.

Lightgun-Konzepte für die Zukunft

Bei der Recherche zu diesem Artikel sind wir nicht nur auf zahlreiche kuriose Lichtpistolen-Modelle gestoßen, sondern auch auf streng geheime Shooter-Konzepte aus der Industrie. Natürlich wollen wir Euch die bahnbrechenden Entwicklungen für die Next-Generation-Konsolen nicht vorenthalten – also viel Spaß mit drei folgenden Lightgun-Highlights.

1. "POKÉMON SNIPER" (Rare für Dolphin): Anstatt mit einer Kamera durch die Wälder zu springen, um die ach so putzigen Hosentaschenmonster zu fotografieren, legt Ihr Euch in dem Online-Multiplayer-Shooter mit einem Sniper-Gewehr auf die Lauer und knipst Pikachu & Co. mit einem sanften Zeigefingerdruck das Licht aus. Wer am Ende die meisten Pokémon-Trophäen ergattert hat, bekommt ein Jahresabo des 'Soldier of Fortune'-Magazins.

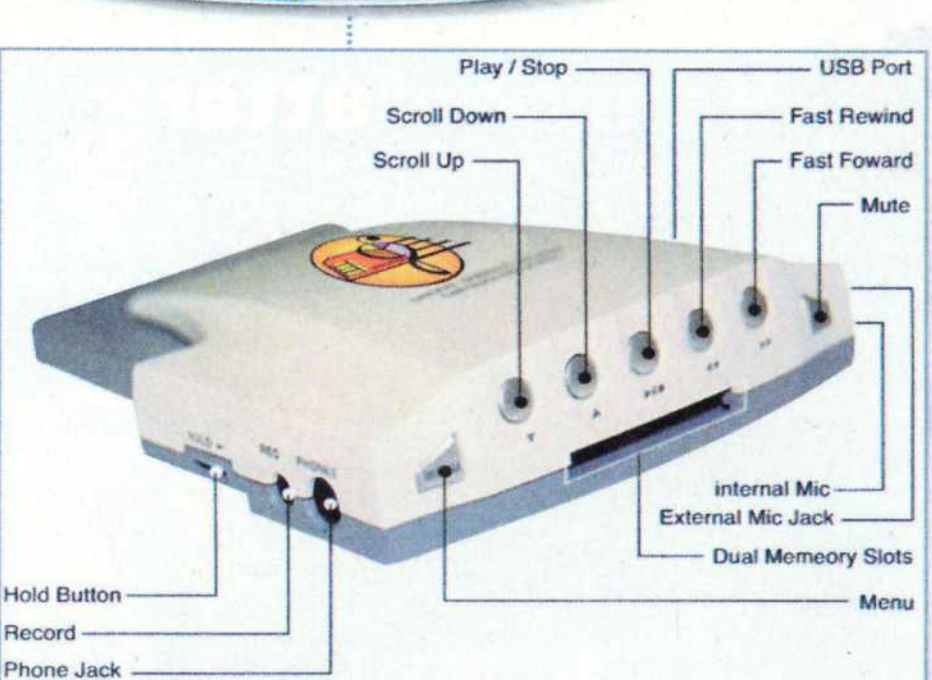


2. "THE HOUSE OF THE TELE-TUBBIES" (Sega für Dreamcast): Mit einer speziell für diesen Lightgun-Shooter entwickelten Laserkanone dürft Ihr den Kleinkinder-Fernsehhelden Lala, Tippsy, Tinky-Winky und Po so richtig eins auf den Plüschpelz brennen. Geht dabei einer der vier Helden wirklich in Flammen auf (Oh, oh!), kommt der hauseigene Staubsauger-Roboter angeflitzt und entfernt die stinkenden Überreste der TV-Legastheniker.



3. "VIRTUA BOYGROUP" (Sega für Model 4 in der Spielhalle): Als Mitglied der megaerfolgreichen Band 'Hinterhof Buben' müsst Ihr Euch u.a. mit gezielten Schüssen vor massiven Eisen-Keuschheitsgürteln und 1000-Karat-Gold-Teddys schützen, die die frenetisch jubelnde Pickel-Meute auf die Bühne wirft. Habt Ihr alle Aufgaben gemeistert, schaltet Ihr einen sensationellen Bonus-Level frei: Trefft Euch mit Eurem wahren Idol Kurt Cobain zum Schrotflinten-Einführungskurs.





64 Megabyte Musik für den Game Boy Color: In den Dualslot des "SongBoy" passen zwei MMC-Flash-Speicherkarten.



MP3-Musik
erobert die Handhelds

Rollenspiel-Trio:
Nach „Chocobo No Dungeon" versorgt Square den Wonderswan mit weiteren Rollenspielen: Neben einem zweiten Chocobo-Titel erscheinen auch die ersten drei „Final Fantasy"-Episoden für das Bandai-Handheld. Statt einer originalgetreuen Umsetzung der NES-Module werden die Abenteuer mit neuen Szenarios, überarbeiteter Grafik und aktuellem Kampfsystem ausgestattet.

Nach MP3-Modulen für die Playstation und Segas angekündigtem MP3-VM liebäugeln nun auch Game Boy und Neo Geo Pocket mit der Internetmusik. Die nötige Zusatzhardware heißt "SongBoy" bzw. "SongJones" und ist via Bestellung im World Wide Web (www.songboy.com) erhältlich. Beide Module kosten je 80 US-Dollar (ca. 170 Mark) und wandern in den Modulschacht Eures Handhelds.

Ihr aktiviert alle Funktionen wahlweise über Tasten am Modulgehäuse oder per Menü auf dem Bildschirm. Wie mit einem CD-Spieler könnt Ihr Eure MP3-Lieder beliebig anwählen, vor- und zurückspielen. Mit dem einrastenden Hold-Knopf deaktiviert Ihr alle Tasten, damit sie unterwegs in Eurer Hosentasche nicht zufällig gedrückt werden. Der Bildschirm verrät Euch die Track-Nummer, Soundqualität (kbps/KHz), Lautstärke, Balance sowie Abspielmodus: Normal, Repeat, Loop und Shuffle. Karaoke-Sänger entnehmen dem Handheld-LCD außerdem die Texte ihrer Lieder.

Im File-Menü stellt Ihr Eure persönliche Playlist zusammen, das ID-Menü verrät Name, Interpret, Album, Genre und Copyright des aktuellen Stücks. Der eingebaute Equalizer besitzt vier Standardeinstellungen, Ihr dürft aber auch eigene Konfigurationen speichern. Per Druck auf die Record-Taste nehmt Ihr Sprache und Musik auf, entweder via eingebautem Mikrophon oder Klinkenstecker.

Die praktische Hardware verfügt über 32 MB internen Speicher und einen USB-Port für die Kommunikation mit Eurem Win98-PC oder Mac. Wer mehr Speicher benötigt, stöpselt in den Dualslot des Moduls bis zu zwei MMC Flash Cards (je 32 MB), die bei jedem Computerfachhändler erhältlich sind. Insgesamt kommt Ihr also auf einen Speicher von 96 MB, was bei komfortabler MP3-Qualität einer Gesamtspielzeit von 90 Minuten entspricht. Neben dem MP3-Format spielt das Accessoire außerdem die Soundformate WMA, AAC, AC3, MPE, VRC, WAV und SDMI. Diese werden jedoch nur selten eingesetzt oder benötigen im Vergleich zu MP3 mehr Speicherplatz.



Den Songboy entwickelte Ron Jones (rotes Hemd) zusammen mit einem Team des Rechnerspezialisten Texas Instruments

Mit der beiliegenden Software für PC und Mac überspielt Ihr Eure Musikstücke nicht nur auf Modul und Flash Cards, sondern erstellt auch eigene MP3-Dateien von CD-Liedern oder WAV-Dateien. Als Bonus ist die Fotoalbum-Funktion gedacht, mit der Ihr Eure Urlaubsschnappschüsse in ein handliches Format wandelt und auf dem Display Eures Handhelds betrachtet – in reduzierter Farbpalette.

"SongBoy" und "SongJones" bestechen mit ihren umfangreichen Funktionen und dem günstigen Preis: Für einen MP3-Recorder bezahlt Ihr mindestens 400 Mark, ohne Fotoalbum, Karaoke-Funktion und Unterstützung von Win-Media-Dateien. Dafür belastet die Hardware Eure Handheldbatterien. *oe*



MMC-Flash-Karten (32 MB) kosten im Handel rund 250 Mark

Pocket NEWS

SEGA-SPIELE PER HANDY: Sega und Motorola arbeiten an Spielen für Handys, Pagers und PDAs, welche die Internet-Programmiersprache Java2 Micro Edition (J2ME) unterstützen. Die ersten Produkte für eine neue Handy-Serie von Motorola sind bereits bekannt: „Golf" (rechts), „Blackjack", „Columns" und die Puzzlespiele „Borkov" sowie „Sonic Logic" wenden sich an Knobler, Action-Fans halten sich an „Sonic Head-On", „Sonic's Bomb Squad" und „Sonic Jump & Collect". Die Handys erscheinen 2001.





Ausweichen statt Abdrängen: In „Cool Boarders Pocket" flüchtet Ihr vor Eisbären und Felsen.

SCHNEE AUS JAPAN: Mit „Cool Boarders Pocket" gehört nun auch UEP-Systems zur Riege der raren Neo-Geo-Pocket-Entwickler. Die Handheld-Umsetzung unterscheidet sich deutlich von den Konsolenversionen: Statt mit CPU-Kontrahenten um die Wette zu flitzen, brettert Ihr allein über 100 isometrische Pisten. Dabei weicht Ihr Felsen, Eisbären sowie Schneekugeln aus und springt mit gewagten Stunts über Eisspalten sowie umgestürzte Bäume. Nur wer innerhalb des Zeitlimits das Tal erreicht, schaltet alle Strecken frei. Ein Veröffentlichungstermin im Westen ist derzeit nicht bekannt.

24 Stunden von LeMans



AMBITIONIERT gibt sich "LeMans" auf dem Game Boy: Zwar dauert hier ein komplettes Rennen keinen ganzen Tag, aber bei der Maximaleinstellung von 100 Runden kommt Ihr trotzdem auf gute fünf Stunden – zum Glück lassen sich zwei Spielstände speichern. Neben zahlreichen Autos in zwei Rennklassen stehen natürlich auch andere Spielmodi parat: Für eine kurze Partie lohnt sich ein Einzelrennen auf einem von rund zehn Kursen neben der klassischen Strecke, oder Ihr tretet zur kompletten Meisterschaft an. In einer Qualifikationsrunde kämpft Ihr um gute Startplätze, während die Box bei der Einstellung letzter Feinheiten von Reifen und Motor hilft. Für die Höchstwertung hätte die Steuerung noch eine Spur flexibler ausfallen müssen, aber auch so macht die optisch ansprechende Flitzerei viel Spaß.

Caterpillar Construction Zone



BAGGERN OHNE BODO: Caterpillar ist einer der führenden Hersteller der Bau- und Farmmaschinen, mit denen Ihr Euch in der "Construction Zone" austobt: 25 Aufträge in fünf Baustellen vom Vorort bis zur Betonwüste einer Innenstadt fordern Euch Planungsvermögen und Beherrschung von Bulldozer, Mähdrescher & Co ab. Jedes der elf Vehikel hat eine spezielle Fähigkeit, die Ihr sinnvoll einsetzen müsst, um Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Zu beachten ist dabei auch die ungewohnte Lenkung, denn die schweren Fahrzeuge drehen sich realistisch und beherrschen damit keine 180°-Wende auf der Stelle. Die knuffige Optik lässt Euch ebenso entspannt herangehen wie der gemütliche Spielablauf ohne Zeitlimit – ideal für jeden, der einmal ein etwas anderes Spiel zur Abwechslung sucht.

MINI DES MONATS

Tomb Raider



CROFT GOES NINTENDO: Auch der letzte Konsolenhersteller bleibt nicht mehr von Eidos' Sexsymbol verschont – allerdings findet Laras Debütabenteuer nicht auf dem N64 statt, sondern passt in jede Hosentasche. Das Game-Boy-"Tomb Raider" überzeugt dabei nicht nur mit seinen Namen, sondern auch durch Technik und Spielbarkeit: Das ungewohnt große Lara-Sprite protzt mit hervorragenden Animationen und schlägt sich durch detaillierte Szenarien, während die Zwischensequenzen in edlen Standbildern die Story fortführen. Der Spielablauf legt den Schwerpunkt auf das Erforschen der teilweise fast schon zu großen Welten, hektische Kämpfe sind die Seltenheit. Die Kontrolle übr Lara fällt nach kurzer Eingewöhnung leicht, so dass kaum Wünsche offen bleiben: "Tomb Raider" lohnt sich!



Hot Wheels Stunt Track Driver

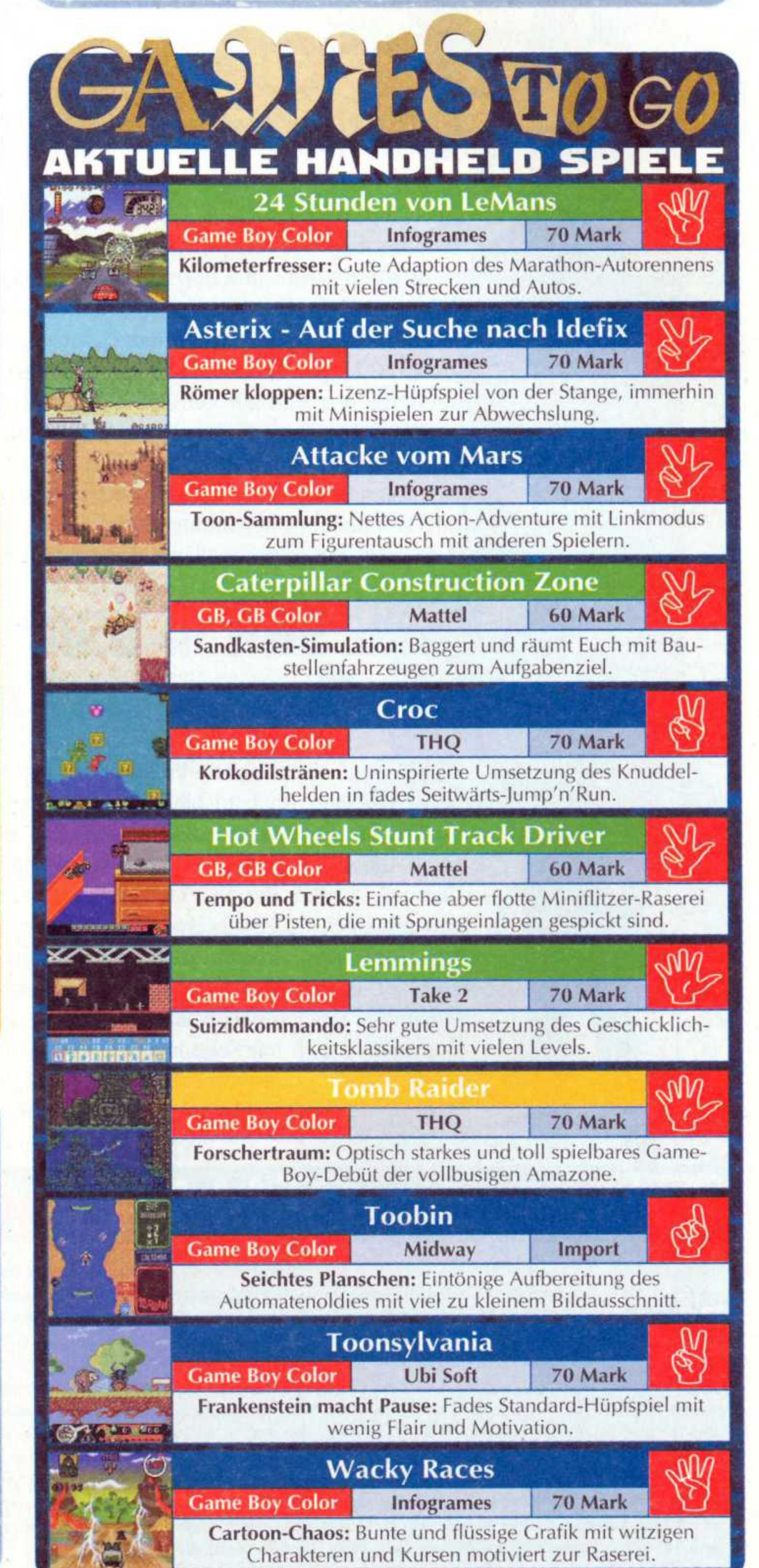


WER BREMST, VERLIERT: Beim rasanten "Stunt Track Driver" ist eine entfernte Verwandtschaft mit Klassikern wie "Motorcross Maniacs" oder "Excitebike" nicht zu übersehen. Euer Miniflitzer braust im Höllentempo seitlich über eine gerade Bahn, um Kurven braucht Ihr Euch keine Gedanken machen. Statt dessen ist die Devise, die zahlreichen Sprünge und Abgründe zu nutzen, indem Ihr in der Luft spektakuläre Stunts ausführt und so Punkte für die Endabrechnung sammelt. Nur der auffälligste Fahrer schafft es als Sieger über die sechs Kurse quer durch Küche, Kinderzimmer und Garage. Der einfache Spielablauf fesselt nicht ewig an den Game Boy, kann aber für kurze Runden zwischendurch begeistern – zumal die Handheldversion deutlich mehr Spaß macht als die verunglückten Konsolenfassungen.

Lemmings



NAGETIERE AN DIE MACHT: Der Tüftelhit schafft endlich den Sprung auf den Game Boy Color – und das in doppelter Ausführung: Ihr lotst die grünhaarigen Wusler nicht nur durch sämtliche Levels des Ur-"Lemmings", sondern bekommt zusätzlich alle Spielstufen der "Oh no! More Lemmings" spendiert – für lange Knobelstunden ist damit gesorgt! Die Steuerung fällt überraschend gut und unkompliziert aus, kleinere Probleme bei hektischen Phasen sind dennoch wegen der zwangsläufig klein ausgefallenen Grafik nicht völlig auszuschließen. Lasst Euch davon aber nicht beirren: "Lemmings" gehört ohne Zweifel in jede ordentliche Spielesammlung. So viel Kniffelei für Euer Geld bekommt Ihr selten geboten.



GAMES TO GO
AKTUELLE HANDHELD SPIELE

Titel	System	Hersteller	Preis	Kommentar
24 Stunden von LeMans	Game Boy Color	Infogrames	70 Mark	**Kilometerfresser:** Gute Adaption des Marathon-Autorennens mit vielen Strecken und Autos.
Asterix - Auf der Suche nach Idefix	Game Boy Color	Infogrames	70 Mark	**Römer kloppen:** Lizenz-Hüpfspiel von der Stange, immerhin mit Minispielen zur Abwechslung.
Attacke vom Mars	Game Boy Color	Infogrames	70 Mark	**Toon-Sammlung:** Nettes Action-Adventure mit Linkmodus zum Figurentausch mit anderen Spielern.
Caterpillar Construction Zone	GB, GB Color	Mattel	60 Mark	**Sandkasten-Simulation:** Baggert und räumt Euch mit Baustellenfahrzeugen zum Aufgabenziel.
Croc	Game Boy Color	THQ	70 Mark	**Krokodilstränen:** Uninspirierte Umsetzung des Knuddelhelden in fades Seitwärts-Jump'n'Run.
Hot Wheels Stunt Track Driver	GB, GB Color	Mattel	60 Mark	**Tempo und Tricks:** Einfache aber flotte Miniflitzer-Raserei über Pisten, die mit Sprungeinlagen gespickt sind.
Lemmings	Game Boy Color	Take 2	70 Mark	**Suizidkommando:** Sehr gute Umsetzung des Geschicklichkeitsklassikers mit vielen Levels.
Tomb Raider	Game Boy Color	THQ	70 Mark	**Forschertraum:** Optisch starkes und toll spielbares Game-Boy-Debüt der vollbusigen Amazone.
Toobin	Game Boy Color	Midway	Import	**Seichtes Planschen:** Eintönige Aufbereitung des Automatenoldies mit viel zu kleinem Bildausschnitt.
Toonsylvania	Game Boy Color	Ubi Soft	70 Mark	**Frankenstein macht Pause:** Fades Standard-Hüpfspiel mit wenig Flair und Motivation.
Wacky Races	Game Boy Color	Infogrames	70 Mark	**Cartoon-Chaos:** Bunte und flüssige Grafik mit witzigen Charakteren und Kursen motiviert zur Raserei.



Sony macht mobil: Die Playstation für unterwegs

Sonys Attacke auf den Handheld-Markt geschieht Hals über Kopf: Bereits im Juli soll eine tragbare Version der Playstation in Japan erscheinen. Die neue Konsole hört auf den Namen PSone und wird nur ein Drittel so groß sein wie die das Heimsystem. Mit 550 Gramm ist die mobile Playstation nicht gerade ein Leichtgewicht und auch der Preis bewegt sich in höheren Regionen: 15.000 Yen (etwa 300 Mark) kostet die PSone, wieviel Geld Amerikaner und Europäer bis zur Veröffentlichung im Herbst 2000 ansparen müssen, ist noch nicht bekannt. Die technischen Spezifikationen der PSone entsprechen der Heimkonsole, volle Kompatibilität zu sämtlichen Playstation-Spielen ist somit gewährleistet. Allerdings hat die Nähe zur Vorgängerin ihren Preis: Batteriebetrieb ist nicht vorgesehen, die Konsole bezieht ihren Strom aus der Steckdose oder, mittels Adapter, über den Auto-Zigarettenanzünder. Auch ein Bildschirm fehlt in der Grundausstattung, ein spezielles LC-Display wird separat verkauft, soll im Westen allerdings erst 2001 zur Verfügung stehen. Dafür verspricht Sony einen Mobiltelefon-Adapter, über den der Nutzer ins Internet gelangt. Laut SCE-Präsident Ken Kutaragi verdeutlicht das System „unsere erneuerte Verpflichtung gegenüber der Spieleindustrie nach dem großen Erfolg von Playstation und PS2".



Go East: SNK in USA und Europa am Ende

Der japanische Spiele-Veteran SNK gibt sich geschlagen: Nach ausbleibenden Erfolgen in den westlichen Märkten beendet der Neo-Geo-Hersteller seine Aktivitäten in USA und Europa. Alle Büros werden geschlossen, das Neo Geo Pocket samt Spielen verschwindet außerhalb Japans vom Markt. Zudem kündigte SNK an, sich vom asiatischen Festland zurückzuziehen und die Entwicklung von Playstation- und Dreamcast-Spielen einzustellen. Auch eine geplante Zusammenarbeit mit Sega im Arcadebereich wurde beendet. In Zukunft will sich SNK auf PS2 und den japanischen Handheld-Markt konzentrieren.

NACHGEHAKT

WEDER FISCH NOCH FLEISCH: Sony schielt schon seit langem auf den profitablen Handheld-Markt, hatte aber bislang weder Mut noch Ressourcen, mit Nintendos kleinem Despoten zu konkurrieren. Nun greift der Hersteller mit der PSone an, die als 'tragbare Playstation' ausgegeben wird. Mehr ist die neue Konsole aber auch nicht, denn was soll das für ein Handheld sein, das weder batteriebetrieben funktioniert noch von vornherein mit einem Bildschirm ausgestattet ist? Die neue Playstation ist einfacher transportierbar und nimmt zu Hause nicht so viel Patz weg, das war's. In Wirklichkeit ist die PSone der Versuch, durch neues Design und Zusatz-Features die Erfolgskonsole nochmal unter die Leute zu bringen und den (durch den hauseigenen Konkurrenten PS2 initiierten) Einbruch an Playstation-Verkäufen abzumildern. Und dieser Mobiltelefon-Adapter ist nichts anderes als ein Marketingtrick, mit dem die Handy-Manie der Japaner ausgenutzt wird. Denn Online-Playstation-Titel wird es wohl nie geben.

Auf Schumis Reifenspuren

In der letzten Ausgabe haben wir das 'MC2 Racing Wheel' für den Dreamcast unter die Lupe genommen, diesen Monat folgt das Playstation-Geschwisterchen. Das robuste Lenkrad befestigt Ihr mit drei Saugnäpfen am Tisch oder klemmt es mit zwei ausziehbaren Kunststoffriemen zwischen die Beine. Die Pedale sind rutschfest gummiert und besitzen am Pedalansatz eine zusätzliche Achse – durch diesen Kniff liegen sie immer perfekt an Euren Füßen an. Sowohl Lenk- als auch Pedalwiderstand sind optimal austariert und lassen gefühlvolle Fahrmanöver zu. Verlasst Ihr versehentlich die Piste, werdet Ihr durch die eingebaute Rumble-Funktion unmissverständlich darauf aufmerksam gemacht. Neben den üblichen Aktionstasten findet Ihr einen Kalibrierungsbutton, mit dem Ihr das Lenkrad auch bei Spielen ohne Einstellmenü perfekt anpassen könnt. Für Fans manueller Schaltung stehen ein schmucker Knüppel und zwei 'Butterfly'-Schalter am Lenkrad zur Verfügung. Wer lieber seine eigene Tastenkombinationen bevorzugt, programmiert die Voreinstellungen einfach um. Alles in allem ist das 'MC2 Racing Wheel' die neue Referenz in Sachen Lenkräder für die Playstation.



PRODUKT	
MC2 Racing Weel	
HERSTELLER	
Mad Catz	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
Playstation	150 Mark
Die Lenkrad-Referenz: Hervorragende Technik und Verarbeitung.	

Trotz Pokémon: Enttäuschung bei Nintendo

Der andauernde Erfolg der Hosentaschenmonster bewahrt den japanischen Spielegiganten nicht vor Katzenjammer. Im Vergleich zum vergangenen Jahr fiel der Konzerngewinn um 35 Prozent. Nintendos Profit macht zwar immer noch über eine Milliarde Mark aus, vorausgesagt war aber mehr als die doppelte Summe. Schuld daran ist der starke Yen: Knapp 77 Prozent der Verkäufe werden außerhalb Japans generiert, ein schlechter Wechselkurs wirkt sich entsprechend drastisch auf den Gewinn aus. Zudem lief das N64-Geschäft erheblich zäher als von Nintendo erwartet.

Heftige Turbulenzen bei Sega



Schlechte Nachrichten bei Sega: Im dritten Geschäftsjahr in Folge musste der Dreamcast-Hersteller ein dickes Minus melden. Trotz 27,5 Prozent mehr Umsatz belief sich der Verlust im vergangenen Jahr auf 800 Millionen Mark. Schuld daran sind zum großen Teil die schlechten Hard- und Softwareverkäufe im Mutterland. Toptitel wie „Shenmue“, „Virtua Striker 2“ und „Space Channel 5“ blieben weit hinter den internen Absatzerwartungen zurück.

Als Konsequenz der mageren Ergebnisse reichte Firmenboss Shoichiro Irimajiri seinen Rücktritt ein. An seine Stelle tritt Isao Ohkawa, der Vorsitzende der Sega-Mutter CSK. Irimajiri wird sich in Zukunft als Vizepräsident um die Entwicklung eines Dreamcast-Nachfolgers kümmern. Die ersten tiefgreifenden Entscheidungen des neuen Chefs ließen nicht lange auf sich warten. So wird Sega in den nächsten Monaten massiv umstrukturiert, zudem beendete Ohkawa offiziell die Zusammenarbeit mit Microsoft.

Nichtsdestotrotz sieht man hoffnungsvoll in die Zukunft: Für das nächste Geschäftsjahr ist ein Nettogewinn von knapp 30 Millionen Mark geplant.

Voller Dreamcast-Durchblick

PRODUKT	
Controller Plus	
HERSTELLER	
Joytech	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
Dreamcast	40 Mark
Schickes Pad mit hoher Funktionalität. Nur das Kabel könnte länger sein.	



Joytech treibt's bunt: In jeweils drei transparenten Farben sind der 'Controller Plus' und die '1Mb Memory Card' für den Dreamcast erhältlich. Der massige Controller liegt dank griffiger Gummiaufsätze gut in der Hand. Auf der Oberseite findet Ihr eine zusätzliche Zeitlupen-Taste, einen frei belegbaren Turbo-Button (Dauerfeuer) und zwei Extra-Aktions-Knöpfe. Der leichtgängige Analog-Stick arbeitet im Gegensatz zu dem etwas klobigen Digi-Kreuz präzise und zeigt auch nach längerem Spiel keine Verschleißerscheinungen. An der Unterseite des Controllers sitzen zwei robuste Schultertasten mit angenehmen Druckpunkten. Allerdings ist das farblich passende Kabel mit knapp 30 Zentimetern etwas kurz geraten.

Die 30 Mark teure '1Mb Memory Card' verfügt über 200 Seiten Speicher und ist in der passenden Farbe zum Controller erhältlich. Auf VM-Spielchen müsst Ihr wegen des fehlenden Displays verzichten.

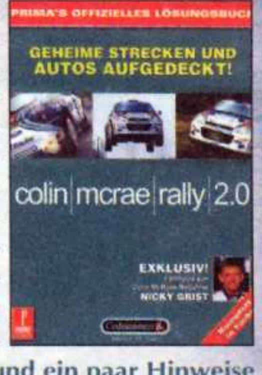
LICHT & SCHATTEN

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH: Nintendos Daumen-Dauerbrenner überschritt diesen Monat die Marke von 100 Millionen ausgelieferten Einheiten. Nach elf Jahren und dezenter Evolution über die Pocket- zur Color-Version hat der Game Boy nicht nur ein für Videospielsysteme biblisches Alter erreicht, sondern ist immer noch – dank Pokémon – ein Superseller. Statistisch wurde der Spieljunge seit seiner Geburt 1989 1.000 Mal pro Stunde verkauft. Der Game Boy kann sich aber auch rühmen, die meisten weiblichen Anhänger zu besitzen: 35 Prozent aller Nutzer sind Frauen, respektive Mädchen, denn nur jeder vierte Game Boy liegt in den Händen eines Über-18-Jährigen.

VOLLE TASCHEN: Take 2 konnte im letzten Quartal nicht nur seinen Umsatz um 34 Prozent erhöhen, trotz der Übernahme von G.O.D. erzielte man noch einen Nettogewinn von sieben Millionen US-Dollar einfahren. Heutzutage ein Geschäftsergebnis von Seltenheitswert.

ÜBERRASCHENDES ENDE: Der Traditionsentwickler Looking Glass schließt seine Pforten. Der amerikanische Hersteller brachte in den vergangenen Jahren nicht nur einige N64-Titel (z.B. "Destruction Derby 64") auf den Markt, sondern verzeichnete vor allem im PC-Bereich enorme Erfolge. Doch selbst die guten Verkäufe der 3D-Perle „Thief 2“ konnte die Firma nicht vor dem Untergang retten. Die letzte Hoffnung des bankrotten Entwicklers war eine Finanzspritze des Publishers Eidos – die blieb jedoch aufgrund eigener Geldprobleme aus. Denn auch Eidos hat am lauen Spieleabsatz zu beißen: Der letzte Teil der „Tomb Raider“-Reihe konnte die Verkaufserwartungen nicht erfüllen, der Umsatz fiel im vergangenen Geschäftsjahr um 14 Prozent. Als letzter Looking-Glass-Titel könnte übrigens „Mini Racers“ noch für N64 publiziert werden. Das Spiel war bei Schließung des Studios so gut wie fertig, Nintendo will sich des Fun-Racers annehmen.

Neuer Lösestoff



TIPPS VON NICKY: Aus dem Hause Prima kommt das offizielle Handbuch zur Rennspiel-Perle "Colin McRae Rally 2.0". Neben der ausführlichen Beschreibung sämtlicher Strecken findet Ihr in dem 146 Seiten starken Werk eine kurze Rallyschule und ein paar Hinweise zu Tuning und Reparaturen. In manchen Sektionen erfahrt Ihr zudem ein paar Infos aus der Feder von Nicky Grist, dem Beifahrer McRaes. Insgesamt ist das 25 Mark teure Buch ein hübsches Schmankerl für alle "Colin"-Fans, als Spielhilfe könnt Ihr aber gut drauf verzichten. Allein über die Rally-Lektionen freuen sich Fahranfänger.



GESAMMELTES WISSEN: Auch Fans der Sega-Konsole werden von Prima bedient. In der 98-seitigen "Dreamcast Collection" findet Ihr Tipps, Tricks und Cheats zu 14 teils hochkarätigen Titeln (u.a. "Soul Calibur", "Crazy Taxi", "Ready 2 Rumble" und "Zombie Revenge"). Die hübsch aufgemachte Sammlung wird ergänzt durch ein gutes Dutzend, leicht verständlicher Seiten zum Thema Dreamarena und Internet. Zwar wurden Hilfen für die meisten Spiele bereits in der Fachpresse abgefeiert und auch der Preis von 25 Mark ist etwas knackig – Sega-Anhänger freuen sich aber über ein exklusives Tipps-Paket.

Online: Sega und Sony gehen getrennte Wege

Momentan ist in Sonys Online-Strategie kein Platz für analoge Endgeräte: Der PS2 soll eine Verbindung zum Internet über gewöhnliche Telefonleitung verwehrt bleiben. Für den Hersteller liegt die Zukunft für Online-Konsolen im Breitbandkabel, das für japanische PS2-Besitzer durch die Veröffentlichung einer externen Festplatte in Verbindung mit einer Ethernet-Komponente nutzbar wird. Die Zusatzhardware (rechtes Bild) soll im Winter erscheinen und wird über den PCMCIA-Slot (den es in der US- und Europa-PS2 nicht geben wird) verbunden. Allerdings ist der Anschluss an das Breitbandnetz in Japan genauso wenig die Regel wie in den USA. Dort waren Ende 1999 zwar 39 Millionen Haushalte mit dem Internet verbunden, davon aber nur 1,4 Millionen über Kabel.

Dass der PS2-Hersteller die Hochgeschwindigkeitsverbindung nur wegen der Forcierung opulenter Online-Spiele bevorzugt, ist allerdings unwahrscheinlich. Eine weit größere Bedeutung besitzen die hohen Übertragungsraten für Sonys E-Commerce-Pläne. Erst durch das Breitbandkabel lassen sich digitale Filme und Spielesoftware in sinnvollen Zeitspannen aus dem Netz ins heimische Wohnzimmer laden.

Sega setzt dagegen weiterhin auf die gewöhnliche Telefonleitung. Ein hoher japanischer Sega-Angestellter meinte dazu: "Wir werden wohl auch Richtung Breitband steuern, aber im Moment leben wir in einer 'Schmalband'-Gesellschaft. Wir wollen etwas bieten, das die Leute im Augenblick genießen können."

Zukünftige Übertragungsmöglichkeiten via TV-Kabel testet Sega gerade bei einem Pilotprojekt in ausgewählten Regionen Japans.

AM RANDE

INDUSTRIE GEGEN PIRATEN: Dreizehn Spielehersteller, darunter Sony und Nintendo, haben gegen sechs Besitzer von Raubkopierer-Seiten Klage eingereicht. Je schwarzgebrannter CD, die über ihre Interet-Sites vertrieben wurde, kommt auf die Angeklagten eine Strafe von bis zu 150.000 US-Dollar zu. **M&M:** Microsoft ist am Kauf des angeschlagenen Videospielherstellers Midway interessiert. **HERR DER RINGE:** EA bemüht sich um die Lizenz des kommenden Kino-Fantasy-Epos' "Lord of the Rings". **FINALER RUN:** Die Vorbestellungen für "Final Fantasy 9", das am 7. Juli in Japan erscheint, belaufen sich mittlerweile auf beinahe eine Million. **STRATEGISCHES PLUS:** Der "Kessen"-Macher Koei konnte seinen Gewinn um knapp 150 Prozent im Vergleich zum Vorjahr steigern. **HANDY-ABENTEUER:** Activision arbeitet mit Nokia an der Entwicklung von WAP-Spielen. Als erstes werden alte Infocom-Textadventure auf Handys umgesetzt.

Dolphin oder nicht, das ist hier die Frage

Die Verwirrung um Nintendos Next-Generation-Konsole geht weiter. Zwei Monate vor der hauseigenen Messe Spaceworld, auf der die Präsentation des Geräts erwartet wird, ließ sich Firmen-Präsident Hiroshi Yamauchi zu einigen Kommentaren hinreißen. So soll die Veröffentlichung in Japan nun in jedem Fall von Dezember auf das Jahr 2001 verschoben und der Name der Konsole geändert werden. Möglicherweise wird ein Starttermin im Frühjahr angestrebt – zeitgleich zur Eröffnung eines eigenen Internet-Shops.

Trotz Yamauchis Aussage bezüglich der Namensänderung, nimmt Nintendo die Internet-Domain 'NintendoDolphin.net' für sich in Anspruch. Ein Online-Magazin, das die Adresse bereits registriert hatte, wurde von der Rechtsabteilung Nintendo of America zu deren Herausgabe aufgefordert.

TOP 5

DREAMCAST

1 /* **Resident Evil Code Veronica** — EIDOS
Geschickt von Eidos: Die fehlende Zensur der deutschen Version bescherrt den Engländern nach langem wieder den ersten Platz.

2 /* **Zombie Revenge** — SEGA
Noch mehr Zombies: Trotz Badewetters genießen Dreamcast-Besitzer lieber den muffigen Angriff der wandelnden Toten.

3 /* **V-Rally 2** — INFOGRAMES
Auf der Sega-Konsole macht Infogrames noch das Rennen. Doch Codemasters Rally-Konkurrenz läßt schon den Motor warm laufen.

4 /* **4 Wheel Thunder** — MIDWAY
Dem übertriebenen Schwierigkeitsgrad zum Trotz: Kalistos Offroader landet auf den vorderen Plätzen der Dreamcast-Beliebtheitsskala.

5 /* **Sword of the Beserk** — EIDOS
Blutrausch: Mit dem hirnlosen Mega-Schwert-Gemetzel zementiert Eidos seinen Ruf als Publisher gewalttätiger Spiele.

NINTENDO 64

1 /* **International Track & Field: Summer Games** — KONAMI
Die olympischen Spiele sind nicht mehr fern. Bis dahin vergnügen sich N64-Fans mit Konamis Mehrkampf.

2 /3 **Pokémon Stadium** — NINTENDO
Die Monstermanie grassiert weiter: Im Gegensatz zum Game Boy können auf dem N64 aber auch andere Hersteller Paroli bieten.

3 /* **Super Smash Bros.** — NINTENDO
Hiebe statt Liebe: Wenn sich die Nintendo-Allstars vermöbeln, bleibt kein Auge trocken. Wiedereinstieg nach Monaten.

4 /5 **Turok 2 (Sonderpreis)** — ACCLAIM
Acclaim überwindet momentan mit Ach und Krach eine Durststrecke: Verramschen von Alt-Shootern wird da wohl auch nicht weiterhelfen.

5 /* **Shadowman (Sonderpreis)** — ACCLAIM
Grabbeltisch, Teil Zwei: Auch der Schattenmann wird diesen Monat verschleudert. Der Spieler dankt's mit einem fünften Platz.

PLAYSTATION

1 /* **Colin McRae Rally 2** — CODEMASTERS
Von Null auf Hundert: Wie zu erwarten, schafft Colins zweiter Rally-Ausflug den Spitzenplatz auf Anhieb.

2 /* **Anstoss Premier Manager** — INFOGRAMES
Die Bundesliga macht Pause, die EM ist bald vorbei: Infogrames Manager ist die letzte Freude für Stammtischtrainer.

3 /* **Ronaldo V-Football** — INFOGRAMES
Werbung, die sich lohnt: Dank teurer Spots im Fernsehen gelingt auch dem mittelprächtigen Fußballtitel ein Eintritt in die Charts.

4 /* **Tombi 2** — SONY
Erfolgreiche Rückkehr des rosahaarigen Knilchs: 60 Mark machen das Hüpf-Abenteuer lohnenswert, auch wenn's nur ein Aufguss ist.

5 /1 **Syphon Filter 2** — SONY
Harte Nuss für Erwachsene: Der blutige Agententhriller hat zwar kräftig verloren, behauptet sich aber immer noch in den Top Fünf.

Quelle: Theo Kranz Versand

Playstation-Pad für den Spielernachwuchs

Mit dem 'Palm Pad Junior' hat Blaze einen Playstation-Controller für die jüngste Zielgruppe im Programm. Das schnuckelige Pad ist etwa ein Drittel kleiner als ein Standard-Controller und dadurch für ausgewachsene Zockerhände viel zu klein. Junge Väter oder Mütter, die gerne mal eine Runde mit ihrem sechs- bis zehnjährigen Nachwuchs spielen, sollten dennoch einen Blick auf das 'Palm Pad Junior' werfen. Zwar fehlen aufgrund der Gehäusegröße Analog-Sticks, dafür arbeitet das mikroschaltergesteuerte Digi-Pad tadellos. Zusätzliche Features wie Rumble-Funktion, Zeitlupe und Dauerfeuer-Option runden den gelungenen Gesamteindruck ab.

PRODUKT	
Palm Pad Junior	
HERSTELLER	
Blaze	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
Playstation	30 Mark
Niedliches Pad: Gehört wegen der Größe nur in Kinderhände.	

Bedrohliche Börse: Zittern bei Spielefirmen

Durch den anhaltenden Negativtrend an den Aktienmärkten kommen diverse Publisher schwer ins Schlingern. Interplay, Acclaim und Infogrames drohen wegen der niedrigen Kurse ihrer Anteile eine Auslistung aus der amerikanischen Computerbörse Nasdaq (vergleichbar mit unserem 'Neuen Markt'). Die Folge wär verheerend: Den Imageverlust durch die Herunterstufung an die kleinere OTC-Börse würde den Aktionären weitere Kursverluste bescheren. Alle drei Hersteller bemühen sich um Gegenmaßnahmen. Die Geschäftsführung von Acclaim entwirft zudem Pläne, wie man sich gegen eine feindliche Übernahme, die durch die niedrigen Kurse erleichtert wird, wehren kann. Die Angst, dass ein Konkurrent durch Aktienkäufe Kontrolle über die Firma bekommt, plagt momentan auch Activision. Durch Rückkauf von Anteilen im Wert von 15 Millionen US-Dollar will der Hersteller diese Gefahr ausmerzen.

NASDAQ

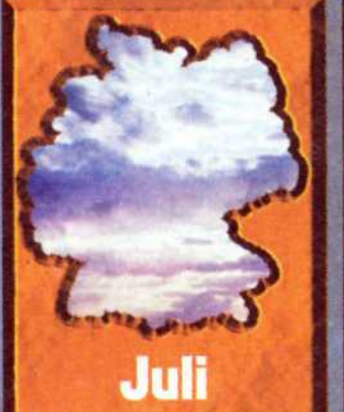
Kabellos glücklich



Multiformat-Zocker können ein Lied davon singen: Sobald sich ein paar Konsolen stapeln, bricht das Kabel-Chaos aus. Abhilfe (zumindest für die Pads) verspricht Mad Catz mit den 'Advanced Wireless Controllers', die dank Infrarot-Technik ohne Kabelsalat auskommen. Das Set besteht aus zwei Playstation-Digi-Pads und einem Empfangsteil plus Batterien. Die Installation ist denkbar einfach: Infrarot-Receiver und kurzes Kabel in die zwei Controller-Ports stecken, Konsole anschalten, fertig. Die gut verarbeiteten Pads liegen hervorragend in der Hand, Knöpfe und Digi-Kreuz sind präzise wie robust. Baller-Fans erfreuen sich an der programmierbaren Turbo-Funktion. Als nettes Extra bietet die Hardware eine Fernbedienungs-Option für Euren Fernseher: Die beigelegte Tabelle informiert über unterstützte Geräte sowie mögliche Tastenfunktionen. Einziger Kritikpunkt: Der Empfangsradius des Receivers ist etwas eingeschränkt.

PRODUKT	
Adv. Wireless Controller	
HERSTELLER	
Mad Catz	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
Playstation	60 Mark
Hervorragende, kabellose Alternative zu Sonys Digi-Pad.	

SPIELE-PROGNOSE FÜR DEUTSCHLAND



Juli	August	September
GTA 2 – Renn-Action	Sydney 2000 – Sportspiel	4x4 Evolution – Rennspiel
Midway's Greatest Arc. – Oldiesammlung	Hidden & Dangerous – Action-Strategie	Metropolis Street Racer – Rennspiel
Fur Fighters – Action	Deep Fighter – Action	Turok 3 – Ego-Shooter
Infestation – Action	Dead or Alive 2 – Beat'em-Up	ISS 2000 – Sportspiel
Rampage through Time – Action	Nightmare Creatures 2 – Action-Adventure	F1 Racing Championship – Rennspiel
Front Mission 3 – Strategie	Grind Session – Sportspiel	Parasite Eve 2 – Action-Adventure
Cold Blood – Action-Adventure	DSF Surf Riders – Sportspiel	Inspector Gadget – Action-Adventure

Dreamcast, nein danke: EA setzt voll auf PS2



Auch in Zukunft wird Electronic Arts nicht für die Sega-Konsole entwickeln. In der Öffentlichkeit fand EA-Präsident John Riccitiello markige Worte für die andauernde Weigerung: "Der Dollar, den wir in ein Dreamcast-Spiel investieren, ist ein Dollar, der uns für unsere Online- und Playstation-Strategie fehlt." Dabei scheinen diese Geschäftsfelder bereits reichlich mit Kapital gesegnet: 400 Millionen Dollar Investitionen sind momentan für den Online-Bereich EA.com und die Entwicklung von PS2-Titeln eingeplant.

Dem Statement Riccitiellos vorausgegangen war ein Kommentar Peter Moores, dem Präsident von Sega of America: "EA würde es nie zugeben, aber ich bin sicher, sie bereuen ihre Entscheidung (nicht für Dreamcast zu entwickeln, Anm. der Redaktion)." Moore bezieht sich dabei auf die momentan stagnierenden Verkäufe von EAs Playstation-Software und dem Erfolg des Dreamcast in den USA.

Electronic Arts bereitet sich indes mit aller Macht auf den PS2-Start vor. Zwischen fünf und zehn Titel werden zur Veröffentlichung im Westen bereitstehen, in Japan verbuchte man mit „FIFA Soccer World Championship" Charterfolge.

Dass EA nach Sonys Pfeife tanzen und sich in Zukunft nur auf Sony-Konsolen versteifen würde, bestreitet Riccitiello allerdings. Gespräche mit Nintendo und Microsoft über deren Next-Generation-Konsolen laufen seit geraumer Zeit.

Tragekomfort für alle Systeme



PRODUKT	
CD/Console Carry Case	
HERSTELLER	
Max Play	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
Multi	20/40 Mark

Platz für alles: Pfiffiges Equipment für Konsolenreisende.

Für Zocker, die viel unterwegs sind und trotzdem nicht auf ihre Konsole samt Software verzichten wollen, bietet die Firma Max Play die passenden Hilfsmittel: Mit dem 'CD Carry Case' transportiert Ihr sicher ein Dutzend Playstation- oder Dreamcast-Spiele. In einem Extra-Fach verstaut Ihr mehrere Booklets und vier weitere Laschen bieten Platz für entsprechend viele Playstation-Memory-Cards.

In dem 'Console Carry Case' bringt Ihr nicht nur mehrere Spiele unter, sondern auch eine beliebige Konsole mit Kabeln und Controller. Besonders pfiffig: Mit zwei unterschiedlich langen Klettbändern dürft Ihr den Innenraum der Tasche nach Euren Anforderungen aufteilen. So findet nicht nur jede Konsole ihren Platz, sondern auch ein schmuckes Notebook.

Die beiden Max-Play-Accessoires erhaltet Ihr beim Powerware-Versand in Lüneburg, Tel.: 04131/200580 oder im Internet unter www.madrom.de

Die wichtigste Spielemesse: Komplett auf Video



Wie schon in den vergangenen Jahren gibt es bei Gamestore das Video zur Megamesse. Auf zwei VHS-Kassetten findet Ihr acht Stunden Filmaufnahmen der diesjährigen E3. Weit über hundert Titel für alle Systeme machen Appetit auf die kommenden Monate. Bestellen könnt Ihr das Ganze für 59,90 Mark (+ 10,90 Mark Versand) bei Gamestore, Rüttenscheider Str. 181, 45131 Essen, Tel.: 0201/777235. Oder Ihr schreibt eine Postkarte und gewinnt eins von fünf Paketen:

Cybermedia Verlag
Stichwort: E3-TV
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluss: 10. August.



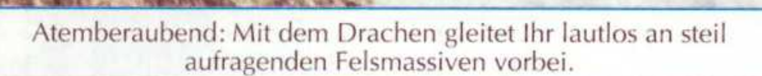
Kühle Freuden: Nichts könnte schlimmer sein als das Aufeinandertreffen von 30 Grad Celsius und 30 zu schreibenden Seiten. Das dachte auch Neuzugang Colin, der sich zumindest durch eine gekühlte Cherry Coke Erfrischung verschaffen wollte. Ungeachtet einhelliger Warnungen seitens der Kollegen, wagte er sich mit dem Mut der Jugend an den Redaktionskühlschrank. Doch der MAN!AC-Jüngling zeigte sich wenig beeindruckt von unserer streng versiegelten Mikrobenzucht – mittlerweile parkt er gar seine Wochenend-Einkäufe in der düsteren Giftgrotte. Da wollen wir mal nicht wissen, wie's in seiner WG aussieht...



Lebensmittel des Grauens: Generationen von Spieleredakteuren mieden diesen Kühlschrank wie die Pest.

Sega Xtreme Sports





Atemberaubend: Mit dem Drachen gleitet Ihr lautlos an steil aufragenden Felsmassiven vorbei.





Sowohl beim Mountainbiking (links) als auch beim Snowboarden stehen vier Turbos zur Verfügung (rote Punkte)



Mit den geländegängigen Quads brettert Ihr über Schnee, Felder, Sand und Asphalt.

Sega im Trendsport-Fieber: Mit "Xtreme Sports" präsentieren die Japaner eine kunterbunte Mischung von nicht ganz risikofreien Freizeitaktivitäten. Insgesamt sechs Disziplinen (Bungee-Jumping, Drachenfliegen, Snowboarden, Downhill-Mountainbiking, Quad-Rennen und Paragliding) warten auf die vier mutigen Markenklamottenträger. Jeder wählbare Charakter beeinflusst dabei mit Gewicht und Größe die jeweilige Handhabung der Sportgeräte. Nach ein paar Aufwärmübungen im 'Practice'-Mode geht's ab auf die Piste: Je nach Kurs müsst Ihr in mehreren Disziplinen gegen drei weitere Konkurrenten antreten. So beginnt Ihr beispielsweise den 'Maui Hard Track' mit einem wagemutigen Bungee-Sprung, rast anschließend mit dem Mountainbike einen mörderischen Abhang hinunter und beendet den Wettbewerb schließlich mit einem Quad-Rennen am Strand. Verpasst Ihr in der Hektik einen Checkpoint, heißt es meist 'Game Over': Der Schwierigkeitsgrad unserer Preview-Version ist frustrierend hoch und schreit nach gehöriger Überarbeitung. Auch die Optik zeigte in einigen Disziplinen noch Schwächen wie Pop-Ups und Ruckler, dafür sehen die (fast) fotorealistischen Texturen im Gebirge und die feinen Schneewölkchen hervorragend aus. Der erste Eindruck von "Sega Xtreme Sports" macht jedenfalls Lust auf die originelle und gefahrlose Trendsportmischung.







Mit einem von vier coolen Extremsportlern absolviert Ihr mehrere Disziplinen hintereinander. Wie wär's mit einem rasanten Bungee-Sprung? (von links)

SEGA FÜR DREAMCAST, AB HERBST IM HANDEL

Infestation



Modernes Kriegsgerät: Mit Eurem Multifunktions-Jeep säubert Ihr die weitläufigen Level von feindlichem Alien-Gesindel.

Alarmstufe Rot auf der Erde: Durch Warp-Portale, die eigentlich dazu dienten, weit entfernte Planeten miteinander zu verbinden, strömten plötzlich feindselige Aliens aus einem anderen Universum. Mit letzter Kraft konnte der Angriff abgewehrt werden, aber der nächste folgt bestimmt. So habt Ihr in der Rolle eines Elite-Piloten am Steuer eines Spezial-Geländefahrzeugs den Auftrag, die Heimat der Außerirdischen ausfindig zu machen und zu zerstören. Euer Allround-Vehikel verfügt dabei nicht nur über duchschlagkräftige Waffensysteme, sondern kann auch hovercraftartig Seen überqueren und zeitweise fliegen. Während der 22 abwechslungsreichen Missionen in Szenarien wie Wüstenlandschaft oder Eishöhle rüstet Ihr Euren Buggy-Verschnitt weiter auf, um Euch 30 unterschiedlicher Gegner zu erwehren. Als Extra gibt's umfangreiche Mehrspieler-Modi von Wettrennen bis 'Capture the Flag'.

UBI-SOFT FÜR PLAYSTATION, AB JULI IM HANDEL

Toonenstein

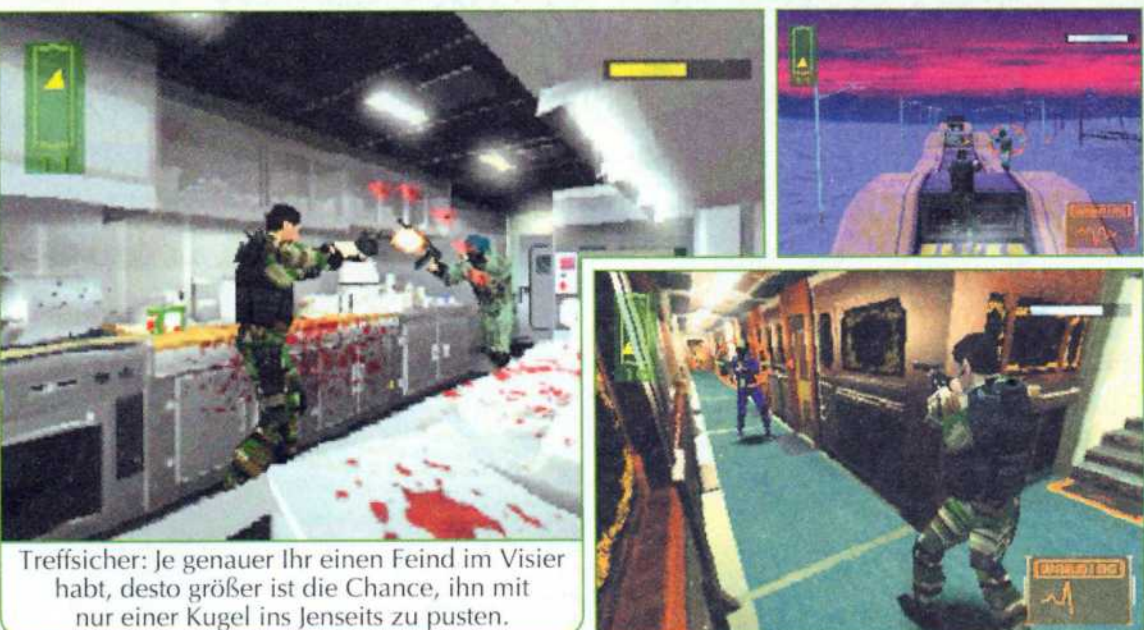


Vom Fernsehen auf die Playstation: Die gesamte Präsentation von "Toonenstein" hält sich eng an die Vorlage aus der Flimmerkiste.

Nachschub für 'Tiny Toons'-Fans. War es in letzter Zeit recht still um die Cartoon-Helden aus dem Warner-Imperium, präsentiert uns Hersteller Swing nun wieder ein Videospiel rund um die erfolgreiche Zeichentrickserie. Die böse Elmyra will ihre eigene Knuddel-Kreatur erschaffen und benötigt nur noch die passenden Gehirne. Also lotst sie die unfreiwilligen Spender Streuner, Plucky und Hamton auf ihr Schloss. Um nicht in Elmyras Labors zu enden, bleibt den dreien nur die Flucht. "Toonenstein" ist ein typisches Adventure: Per Klick auf Richtungspfeile dirigiert Ihr die Helden durch das weitläufige Schloss. Zwischendurch löst Ihr simple Rätsel und bewältigt kleine Geschicklichkeitsaufgaben. Dank knallbunter Comic-Grafik, witziger deutscher Sprachausgabe und einfacher Benutzerführung richtet sich "Toonenstein" vornehmlich an jüngere Semester.

SWING FÜR PLAYSTATION, AB JULI IM HANDEL

Chase the Express



Treffsicher: Je genauer Ihr einen Feind im Visier habt, desto größer ist die Chance, ihn mit nur einer Kugel ins Jenseits zu pusten.



"Resident Evil" lässt grüßen: Wie im großen Vorbild verstaut Ihr in "Chase the Express" überschüssige Gegenstände in Boxen.

Eigentlich sollte es nur ein Routine-Einsatz werden: Nach einem Staatsbesuch in Moskau eskortiert Ihr als Soldat einer NATO-Einheit den französischen Botschafter mitsamt Familie zurück in die Heimat. Doch mitten im tiefsten Russland überfällt eine üble Terroristen-Bande den Hochsicherheits-Zug 'Blue Harvest'. Bis auf Euch wird die gesamte Schutztruppe ausgelöscht. Zusätzlich nimmt die skrupellose Verbrecher-Bande mit dem schönen Namen 'Knights of the Apocalypse' die Botschafter-Familie als Geisel, um die französische Regierung zu erpressen. Nur über Funk mit dem Hauptquartier verbunden, bleibt es nun Euch überlassen, den Politiker inklusive Verwandtschaft aus den Händen der Terroristen zu befreien. Der Spielverlauf gestaltet sich dabei als Kombination aus "Resident Evil"-Action und Taktik à la "Metal Gear Solid". Das Geschehen in den Echtzeit-Hintergründen wird von einer flexiblen Kamera stets ins rechte Licht gerückt, dynamische Schwenks wie in "Dino Crisis" sind ebenfalls möglich. Kommt es zum Kampf, wird automatisch der nächste Gegner angepeilt, ein verschiedenfarbiges Fadenkreuz informiert Euch zusätzlich, wie exakt Ihr den Feind im Visier habt. Während Ihr Euch Wagon für Wagon durch den Zug kämpft, gestalten sich die Rätsel ebenfalls genretypisch: Meist sucht Ihr die passenden Schlüssel oder Keycards, um in verschlossene Bereiche zu gelangen, ein Blick durchs Schlüsselloch informiert Euch zuvor über potenzielle Gefahren. Medi-Paks und Zusatzmunition erleichtern die Rettungsaktion, aus Tagebüchern des Personals erhaltet Ihr wichtige Infos über die Besonderheiten des Spezial-Zugs. In Japan und den USA ist "Chase the Express" bereits seit einigen Monaten im Handel, europäische Terroristen-Jäger müssen noch bis zum Herbst warten.





Lässig: Auch in den heißesten Gefechten bleibt der Profi-Soldat cool. Rechts: Die fiesen Terroristen haben im Zug ein Blutbad veranstaltet.

SONY FÜR PLAYSTATION, AB AUGUST IM HANDEL

WTC World Touring Cars



Hauptsache vorbei: Rempeleien gehören bei den robusten Tourenwagen zum Tagesgeschäft, ebenso wie gewagte Überholmanöver auf dem Grünstreifen.



Rollende Schrotthaufen: Irgendwann ist selbst die beste Karosse am Ende und zerlegt sich in ihre Einzelteile.



Splitter im Gewitter: Rempelt Ihr im Unwetter zu oft an, leidet besonders Eure Frontscheibe.

Nach rund 30 Monaten wagen sich die Codemasters-Tourenwagen ein drittes Mal auf die Piste. Das bekannte "TOCA"-Kürzel der britischen Meisterschaft ist aus gutem Grund aus dem Titel verschwunden: In "World Touring Cars" seid Ihr nun nicht mehr alleine auf das Insel-Königreich beschränkt, statt dessen braust Ihr in der kompletten Welt herum. Satte 23 Rundkurse packte Codemasters auf die CD, aus Deutschland gesellt sich unter anderem der Nürburgring dazu. Diese befahrt bei unterschiedlichsten Wetterbedingungen – von strahlendem Sonnenschein bis zu heftigen Gewittern. Auch bei den Fahrzeugen wurde kräftig aufgestockt: Während in den Presseinfos von rund 40 Modellen die Rede ist, zählten wir im Schaukasten unserer fast fertigen Preview-Fassung mehr als die doppelte Anzahl bulliger Boliden.

Ideenreich aufpoliert wurde der Meisterschafts-Modus, in dem Ihr jetzt eine Fahrerkarriere startet und ganz unten beginnt: Als erstes ergattert Ihr bei Testfahrten einen Platz in einem Werksteam, das Euch zu sieben nationalen Meisterschaften von Deutschland bis in den Mittelmeerraum schickt. Erfüllt Ihr dort die Erwartungen des Teams, indem Ihr etwa die geforderte Anzahl an Podestplätzen einfahrt, winken der Aufstieg zur nächsten Wettbewerbsklasse sowie Angebote stärkerer Hersteller.

Neben der Masse stimmt auch die Klasse: Das optische Erscheinungsbild ähnelt dem Vorgänger "TOCA 2", wurde jedoch leicht verbessert und vermag mit mehr Details bei Karosserieschäden und Umgebung zu gefallen – auch der Splitscreen überzeugt: Vier Computergegnern füllen das Fahrerfeld im Zweispieler-Modus auf.



Drängeln in der Dunkelheit: Bei Zweispieler-Rennen gesellen sich CPU-Kontrahenten dazu.

CODEMASTERS FÜR PLAYSTATION, AB AUGUST IM HANDEL



Vom Bit zum Strip

Blutige "Resident Evil"-Geschichten gibt es nicht nur auf dem Bildschirm. Auch im Comic gehen die Zombies hart zur Sache.

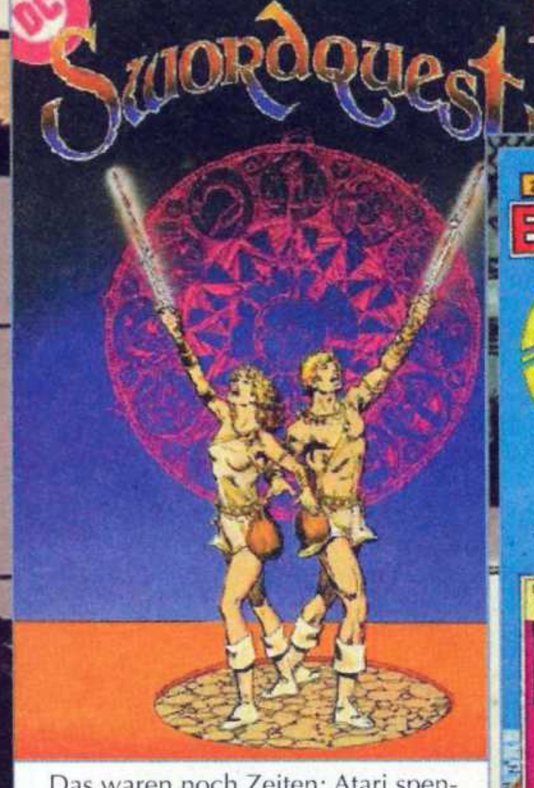
Die Verwandlung vom Comicstar zur Bildschirmfigur ist ein gängiges Konzept der Spielebranche. Den umgekehrten Weg beschreiten nur wenige Digi-Helden.

Die amerikanische Comic-Kultur beeinflusst seit jeher den Inhalt von Videospielen. Mit "Spider-Man" und "Superman" tummelten sich bereits Anfang der 80er-Jahre die zwei bekanntesten Superhelden aus dem DC- bzw. Marvel-Universum auf Ataris VCS, der smarte Beagle aus dem Dauerbrenner 'Peanuts' durfte in "Snoopy and the Red Baron" die Hauptrolle übernehmen. Doch auch japanische Manga- bzw. Anime-Helden bekamen in den Folgejahren zuhauf ihren Konsolenauftritt: Sei es Serien "Dragonball Z", "Ranma 1/2" oder "Sailormoon". Meist blieben diese Titel aber den Japanern vorbehalten, denn mangels vernünftigem Design war die [illegible] Spiele ihre Daseinsberechtigung über eine berühmte Comic-Lizenz. Nur wenige digitale Helden schafften dagegen den umgekehrten Weg, nämlich so populär zu werden, um die Titelfigur eines Comics abzugeben. Den ersten Spielfiguren wurde diese Ehre allerdings nicht in regulären, monatlich erscheinenden Heftchen zu teil. Die Druckwerke waren als kostenlose Zugabe in der Verpackung oder auf der Ladentheke gedacht. Beim altehrwürdigen Atari VCS tat sich besonders der amerikanische Verleger DC hervor. Neben dem Weltraumspiel "Star Raiders" wurden z.B. "Centipede" und die "Swordquest"-Module zu bunten Strips verarbeitet. Bei "Swordquest" [illegible]

Für das Rollenspiel "Drakan", das momentan auf PS2 umgesetzt wird, erschien vor kurzem ein Comic im Carlsen Verlag.

Nach ihren ersten Comicerfahrungen im Verbund mit Witchblade (rechts), stürmt Lara nun allein den Kiosk.

Entgegen landläufiger Meinung gab es "Shadowman" und "Armorines" schon vor dem N64



Das waren noch Zeiten: Atari spendierte jedem der drei "Swordquest"-Spiele ein dickes Comicheft.



Aus kruden VCS-Pixeln entwarf DC ein buntes Sci-Fi-Comic

elementare Lösungshinweise, zum anderen veranstaltete Atari ein Gewinnspiel, dessen Lösungswort nur mittels Comic zu finden war.
Solch' innovative Beilagen gibt es heute nur noch selten – dafür drängen diverse Videospielakteure in eigenen Serien oder einmaligen Ausgaben ('One-Shots') an den Zeitschriftenkiosk. Wichtigste Comic-Heldin ist dabei – dank der perfekten Eidos-Marketingmaschinerie – das Cyber-Idol Lara Croft. Um dem "Tomb Raider"-Comic den Markteinstieg zu erleichtern, startete der US-Verlag Top Cow allerdings nicht sofort eine eigene Serie, sondern ließ Lara zusammen mit der beliebten 'Witchblade'-Heldin Sara Pezzini gegen Dämonen und Schurken antreten. Zwei dieser sogenannten Crossover sind letztes Jahr auch in Deutschland erschienen, eine eigene "Tomb Raider"-Serie, die sich mehr an den ursprünglichen archäologischen Abenteuern Laras orientiert, gibt es seit Februar zweimonatlich am Kiosk.
Wie schon im Lösungsbuchmarkt tut sich vor allem Eidos bei der Umsetzung hauseigener Spiele zu bunten Bildergeschichten hervor. So erschien in den USA ein Comic zur Vampir-Saga "Soul Reaver" (der bei uns auf die kommenden "Tomb Raider"-Ausgaben aufgeteilt wird) und ein One-Shot zum Action-Adventure "Fear Effect".
Auch mit der umfangreichsten Konsolen-Comicserie in Deutschland hat Eidos (als Publisher der Spiele) zu tun: Von "Resident Evil" erschienen bereits fünf Ausgaben in der 'Gamix'-Reihe des Verlags 'Modern Graphics Distribution'. Die Geschichten rund um Raccoon City, faulige Zombies und Claire Redfield strotzen erwartungsgemäß vor Blut, eine Ausgabe schaffte es gar (wegen eines Videospielartikels) auf den Index der BPjS. Mit dem fünften Teil wurde die Reihe im März abgeschlossen, eine weitere Serie ist aber noch in diesem Jahr geplant.



Noch in diesem Jahr erscheint die 'Grafische Novelle' zum Horror-Abenteuer "Silent Hill"

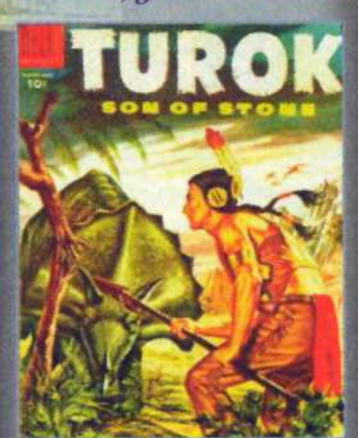
Nach den ordentlichen Erfolgen, die "Tomb Raider" und "Resident Evil" im Zeitschriftenmarkt erzielen konnten, sind nun weitere Videospiel-Hersteller auf den Geschmack gekommen. Konami betritt beispielsweise in diesem Jahr mit der 'Silent Hill Graphic Novel' Neuland im Zeichentrickbereich. Zwar erscheint die 60-seitige Bildergeschichte um die Geschehnisse in Silent Hill relativ lange nach der Veröffentlichung des Horror-Abenteuers, dafür überbrückt das Druckwerk die Zeit bis zum potenziellen Nachfolger und ruft den Titel wieder in das Gedächtnis der Leute zurück. Doch die Werbung für ein Spiel via Kiosk ist nicht der einzige Grund für die Digi-Druck-Allianz. Die Hersteller verdienen schlicht und einfach Geld mit der Vergabe von Lizenzen für populäre Figuren. Solange dabei weiterhin spannende Geschichten und anspruchsvolle Zeichnungen unserer Lieblingshelden herauskommen, soll's uns recht sein. *sf*



Früher Dreingabe, heute Sammlerstück: Der Comic zum Klassiker "Centipede".

Henne oder Ei?

Was war zuerst da, "Turok" in Tusche oder auf dem Bildschirm? Zumindest in Deutschland eroberte der Dino-jagende Indianer erst das N64 und dann den Kiosk. Die Hauptfigur Joshua Fireseed blickt in den USA indes bereits auf ein langes Leben zwischen schwarzen Kästen zurück: Der erste Comic mit dem "Turok" erschien bereits in den 50er-Jahren, Anfang der 90er ließ der US-Verlag Valiant die Serie wieder aufleben. Acclaim übernahm die Firma, gründete Acclaim Comics und bedient sich seither aus dem reichen Valiant-Fundus – sowohl für neue Comic-Serien, als auch für Spielinhalte. So basieren das düstere Action-Adventure "Shadowman" und der Ego-Shooter "Armorines" ebenfalls auf gleichnamigen Bildergeschichten.
In Deutschland erschienen bei Gamix zwei "Turok"-Abenteuer und ein Crossover, in dem Schattenmann Mike LeRoi dem Indio Joshua unter die Arme greift.



"Turok" pirschte bereits in den 50er-Jahren

"Die eine oder andere Mark bleibt übrig"

Ubis "Arcatera" am Kiosk: MAN!AC befragt den Produktmanager Michael Thielmann zu Sinn und Vorgehensweise der Umsetzung vom Spiel zum Comic.

Welche Vorteile habt Ihr davon, einen Comic zu "Arcatera" auf den Markt zu bringen?
MICHAEL: Als Publisher eines Spiels erhoffen wir uns dadurch vor allem einen zusätzlichen Werbe- und Marketingeffekt. Des weiteren trägt ein solches Hilfsmittel sicher auch zu einer eventuellen Markenbildung und -bindung bei. Und werden wohl auch keine Träne zerdrücken, wenn zudem die eine oder andere Mark übrig bleibt.
Ist eigentlich eine einmalige Lizenzgebühr üblich oder verdient der Hersteller an jedem verkauften Comic?
MICHAEL: Das ist von Verlag zu Verlag und von Vertrag zu Vertrag verschieden; auch Kombinationen aus beidem sind möglich.
Wieviel Mitspracherecht hat Ubi bei der Gestaltung des Comics bzw. bei Vermarktung, Preis und Ausstattung?
MICHAEL: Diese Punkte sind grundsätzlich schon Bestandteil der Vertragsverhandlungen. Allerdings richtet man sich als Spielepublisher nach der Erfahrung der Verlage. Die Story wurde von uns respektive Westka geliefert und wir hatten Mitspracherecht bei der Auswahl des Zeichners.
Da Du Dich sicher schon bei Konkurrenz-Produkten kundig gemacht hast, was hältst Du für den gelungensten Comic, der auf einem Videospiel basiert?
MICHAEL: 'Arcatera'. Nein, Spaß beiseite, er ist ja noch nicht fertig. Bisher hat mir persönlich 'Shadowman' sehr gut gefallen. Wobei ich wirklich in aller Bescheidenheit sagen darf, dass wir mit Gabriele de Lotto einen fantastischen Zeichner gefunden haben, dessen Stil mich sehr beeindruckt hat. Ich denke, unser 'Arcatera'-Comic wird sicherlich zu den Top-Umsetzungen gehören.

3% Rabatt (Skonto)

keine Nachnahmegebühr

Theo KRANZ VERSAND

feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit [portofrei] gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei*. Ab sofort können Sie auch per Kreditkarte (nur [Eurocard] und [Visa]) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM für Konsolenartikel erhalten Sie 3% Rabatt (Skonto)*

10 Jahre

Besuchen Sie uns im Internet! Die aktuellsten Release-Termine finden Sie im Theo Kranz Games Online-Shop auf www.tkgames.de

NINTENDO 64

Nintendo 64 Color Edition	199,-
N64 Donkey Kong Pak	299,-
Control Pad orig. clear purple	54,95
Mem. Card orig. 0,25 M	34,95
Mem. Card 1 M linear Blaze	29,95
Expansion Pak - Blaze	49,95
Equalizer - Mogelmodul	59,95
XPloder	99,95
Rumble Pak original	34,95
Rumble Pak LX4 Tremor	29,95
Rumble Pak LX4 Tr. + 1M	49,95
Transfer Pak orig.	39,95
Army Men-Sarge's Heroes	99,95
Battletanx	99,95
Castlevania Leg. of Darkness	109,95
Donkey Kong 64 *	99,95
Earthworm Jim 3D	89,95
ECW Hardcore Revenge	99,95

Tony Hawk's Skateboard. (N64) 89,95 — IT&F Summergames (N64) 109,95

Operation: WinBack (N64) 99,95 — Pokémon Stadium (N64) 139,95 (inkl. Transfer Pak orig.)

Excitebike	109,95
F1 Racing Championship	109,95
Gex 3: Deep Cover Gecko	119,95
Int. Superstar Soc. 2000	109,95
Int. T&F: Summer Games	109,95
J.McGrath Supercross 2	89,95
Jet Force Gemini	109,95
Mario Party	89,95
Mario Party 2 (Okt)	109,95
NBA Jam 2000	89,95
Nuclear Strike	109,95
Operation Winback	99,95
Perfect Dark	119,95
Pokémon Stadium + Transf.Pak	139,95
Rayman 2	119,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95

NINTENDO 64

Perfect Dark (N64) 119,95 — Donkey Kong 64* (N64) 99,95

Excitebike 64 (N64) 109,95 — Starcraft 64 (N64) 109,95

Ridge Racer 64	109,95
Shadowman	49,95
South Park Rally	89,95
Starcraft (Juli)	109,95
Star Wars Ep. 1: Racer	99,95
Supercross 2000	99,95
Super Smash Bros.	89,95
Tarzan	89,95
Taz Express	99,95
Tony Hawk's Skateboarding	89,95
Top Gear Rally 2	109,95
Toy Story 2	89,95
Turok - Rage Wars	49,95
Vigilante 8 2nd Offense	89,95
Worms Armageddon	109,95
Wrestlemania 2000	114,95

NINTENDO 64 Jubiläums-SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Int.Superstar Soccer 64	19,95
Madden 64	19,95
NBA Courtside	29,95
NBA Pro '99	49,95
NHL Pro '99	49,95
Penny Racers	49,95
Premier Manager 64	39,95
Racing Simulation 2	29,95
Shadowman	49,95
Tonic Trouble	79,95
Turok 2 - dt. od. engl.	29,95
Turok Rage Wars	49,95
Turok Leg. d. v. Landes	49,95
V-Rally	39,95
Waialae C.C. True Golf	49,95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

Int. Track & Field Summergames DM 109,95

Perfect Dark DM 119,95

Design-Änderung vorbehalten!

Pokémon

Pokèmon - blaue Edition	69,95
Pokèmon - rote Edition	69,95
Pokémon - gelbe Edition	69,95
Spieleberater Pokèmon gelb	24,95
Spieleberater rote + blaue Ed.	9,95
Pokèm. Pikachu Ped-o-Meter	44,95
Pokémon Sammelkarten:	
Booster	9,95
Starter Set	24,95
Theme Decks	je 24,95
Pokèmon Battle Figuren je 2 Stück	64,95

(Raticate + Rattata, Sandslash + Sandshr, Beedrill + Kakuna, Flareon + Eevee, Gengar + Meowth, Golem + Geodude, Pidgeot + Pidgey, Raichu + Pikachu)

Pokèmon Power Bouncer	je 9,95

[Blastoise (9), Charizard (6), Charmander (4), Flareon (136), Mewtwo (150), Pikachu (25), Poliwhirl (61), Squirtle (7)]

Pokèmon Schlüsselanhänger (Leuchtend, inkl. Batterie)	je 14,95

(Chaneira, Enton, Pikachu, Pummeluff, Schiggy)

Pikachu Schlüsselanh. sprechend	19,95
Pikachu Plüschfigur (gross)	29,95
Pikachu Plüschfig. (gross,sprech)	39,95
Pokémon Plüschfigur (klein)	je 19,95

[Evoli (133), Glurak (6), Mauzi (52), Pikachu (25), Pummeluff (39), Quaputzi (61), Relaxo (143), Schiggy (7)]

Karten, Bouncer, Schlüsselanhänger und Figuren werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlief." nicht berücksichtigt!



Unsere zusätzliche „NINTENDO"-Bestell-Hotline:

0931 3545235

GAME BOY COLOR

GameBoy Color	139,95
Linkkabel univers.	19,95
Army Men	59,95
A Bug's Life	59,95
Dragon Quest Monster	64,95
Driver	59,95
DSF All Star Tennis 2000	59,95
F1 World Grand Prix 2	64,95
FIFA 2000	64,95
Game & Watch Gallery 3	44,95
Gex 3: Deep Cover Gecko	64,95
Int. Track & Field	64,95
Janosch - Das große Panama..	59,95
Konami Winter Games	64,95
Looney Tunes: Attack ...	59,95
Mask of Zorro	59,95
Metal Gear Solid	64,95
Papyrus	59,95
Rayman	64,95
Super Mario Bros. DX	64,95
Swing	59,95
Tarzan	59,95
Tomb Raider	64,95
Tony Hawk's Skateboarding	59,95
Top Gear Rally 2	59,95
Wario Land 3	64,95
Wings of Fury	59,95



GAME BOY Jubiläums-SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Bust A Move 2	29,95
Mortal Kombat 4	39,95
Oddworld: Abe's Abent.	34,95
On the Tiles	34,95
Spirou	34,95
Superman	29,95
Tamagotchi	29,95
Top G. Rally (Rmbl) COLOR	49,95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!



Res.Evil: Code Veronica DM 99,95



Dead or Alive 2 DM 89,95

Dreamcast

Dreamcast - Online Pack	499,-
Controller orig.	59,95
Dreamcast-Stick orig.	94,95
Keyboard orig.	59,95
Vibration Pack orig.	49,95
VMU-Card orig.	59,95
Pistole Dreamblaster	74,95
4 Wheel Thunder	99,95
Crazy Taxi	89,95

MDK 2 (DC) 99,95 — NHL 2K (DC) 89,95

Fur Fighters (DC) 89,95 — Resident Evil Code Veronica (DC) 99,95

Dead or Alive 2 (Juli)	89,95
Dragon's Blood	89,95
Ecco the Dolphin	89,95
Evolution	84,95
Fur Fighters	89,95
Grand Theft Auto 2	79,95
House of Dead 2	89,95
Kiss Psycho Circus (Juli)	89,95
Leg. of Kain: Soul Reaver	89,95
MDK 2	99,95

Dreamcast

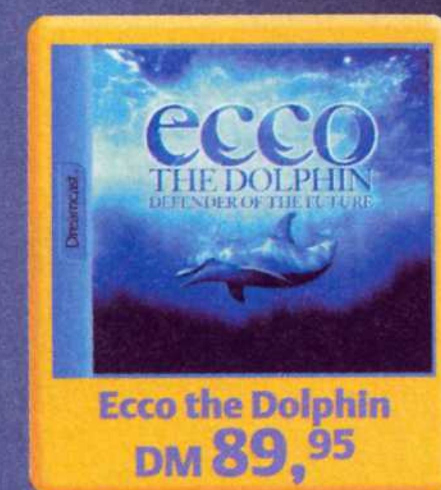
Metropolis M-SR (Juli)	99,95
NBA 2K	94,95
NHL 2K	89,95
Nightmare Creatures 2 (Juli)	89,95
Nomad Soul	89,95
Rayman 2	89,95
Red Dog	94,95
Resident Evil: Code Veron.	99,95
Sega Rally 2	99,95
Shadowman	89,95
Sonic Adventures	89,95
Soul Calibur	89,95
Spirit of Speed	89,95
Star Wars Episode 1: Racer	89,95
Tomb Raider 4	89,95
Tony Hawk's Skateboarding	89,95
Toy Story 2	89,95
V-Rally 2 - Expert Edition	89,95
Virtua Striker 2	89,95
Zombie Revenge	89,95

Dead or Alive 2 (DC) 89,95 — V-Rally 2 Expert Ed. (DC) 89,95

Ecco the Dolphin (DC) 89,95 — Tony Hawk's Skateboard. (DC) 89,95



NHL 2K DM 89,95



Ecco the Dolphin DM 89,95



Unsere zusätzliche „SEGA"-Bestell-Hotline:

0931 3545223

KOSTENLOS – KOSTENLOS – KOSTENLOS

Fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin ...
durch Einsenden dieses Coupons - oder
per Einsendung eines mit 3,- DM frankierten ...
Sie adressierten Rückumschlag - oder
einfach per E-Mail an info@tkgam...

0931-3545222 oder 0180-5211844

Internet: http://www.tkgames.de

Coming Now

USA – Juli

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
DC	Bleemcast	Bleem PS-Emulator	gelb
PS	Dinosaur	Ubi Soft Action	grün
PS	Duke Nukem: Planet of the Babes	Infogrames 3D-Shooter	gelb
DC	Evolution 2	Ubi Soft Rollenspiel	grün
PS	Harvest Moon 2: Back to Nature	Natsume Rollenspiel	gelb
N64	Kirby 64: The Crystal Shards	Nintendo Jump'n'Run	grün
DC	Namco Museum	Namco Oldie-Sammlung	rot
DC	Seaman	Sega Virtuelles Tier	rot
PS	Threads of Fate	Square Rollenspiel	rot
DC	Virtua Tennis	Sega Sportspiel	grün
DC	World Series Baseball 2K1	Sega Sportspiel	rot
PS	X-Men: Mutant Academy	Activision Beat'em-Up	grün

USA – August

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
DC	Armada 2	Metro 3D Shooter	rot
PS	Chrono Cross	Square Rollenspiel	rot
DC	D2	Warp Action-Adventure	gelb
PS	ECW Anarchy Rulz	Acclaim Wrestling	grün
N64	Polaris Snocross	Vatical Rennspiel	gelb
PS	Re-Volt 2	Acclaim Rennspiel	grün
DC	Sega GT	Sega Rennspiel	grün
N64	Turok 3	Acclaim Ego-Shooter	grün

Japan – Juli

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
PS2	Armored Core 2	From Software Mech-Action	gelb
DC	Cool Cool Toon	SNK Musik-Action	rot
PS	Elder Gate	Konami Rollenspiel	gelb
PS	Final Fantasy 9	Square Rollenspiel	grün
DC	Let's Make a Derby Stallion	Sega Pferdezucht	rot
N64	Mario Tennis	Nintendo Sportspiel	grün
PS2	Reiselied: Ephermal Fantasia	Konami Action-Adventure	gelb
DC	Ring Age	Takuyo Rollenspiel	rot
DC	Street Fighter 3: 3rd Strike	Capcom Beat'em-Up	grün
DC	Virtua Athlete 2K	Sega Sportspiel	grün

Japan – August

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
PS2	Baki the Grappler	Tomy Wrestling	rot
DC	Super Robot Wars Alpha	Banpresto Mech-Action	rot
DC	Vampire Hunter	Capcom Beat'em-Up	grün
N64	Viewpoint 2064	Sammy Action	rot
PS2	Wild Wild Racing	Imagineer Rennspiel	gelb

grün: Spiel wird in Deutschland erscheinen
gelb: Veröffentlichung in Deutschland realistisch
rot: Spiel erscheint nicht in Deutschland



Legend of Mana



"Legend of Mana" führt Euch auf eine ungewöhnliche Reise in das magische Land Fa'Diel. Nachdem Ihr Euch zwischen männlichem und weiblichem Held entschieden und die passende Lieblingswaffe aus dem Schrank geholt habt, nehmt Ihr das Schicksal der Welt in die eigenen Hände. Diese besteht nämlich zu Beginn aus einer leeren Landkarte, die Ihr nach Euren Vorlieben mit Leben füllt. Dazu platziert Ihr auf der Karte Artefakte, die einen neuen Landstrich entstehen lassen. Bei der Erforschung dieser neu erschlossenen Gebiete erlebt Ihr zahlreiche 'Events', wodurch Ihr neue Artefakte verdient. So entstehen Städte, Wälder, Wüsten und Dungeons ganz nach Euren Vorstellungen – dank der nichtlinearen Struktur erlebt jeder seine eigene Geschichte.

Zwar gibt es einen Haupt-Plot, der durch die Erfüllung bestimmter Bedingungen vorangetrieben wird, dazwischen könnt Ihr jedoch immer wieder selbstständig auf Abenteuer ausziehen. Wenn Ihr nicht gerade gegen den schurkischen Drakonis vorgeht, bekämpft Ihr Drachen auf luftigen Berggipfeln, verfolgt Mörder durch muffige Katakomben oder fahrt mit einer Pinguintruppe zur See. Liebespärchen wollen zusammengeführt, Ladenbesitzer vor dem Bankrott bewahrt und Geister exorziert werden. Auf Euren Reisen schafft Ihr Euch Verbündete, häuft Schätze an und fangt Haustiere und Geister ein. Die gesammelten Güter deponiert Ihr zu Hause, wo Ihr neben einem eigenen Monsterstall auch einen Garten zur Futterversorgung der kleinen Tierchen betreibt. Eine Bibliothek informiert Euch über wichtige Aspekte des Spiels, das Tagebuch protokolliert den aktuellen Stand der einzelnen Questen und ein kleiner Hauskaktus führt Buch über die Aktivitäten seines Meisters. Neben Monsterzucht und Gärtnerarbeit betreibt Ihr in Eurem trauten Heim eine florierende Waffenschmiede, eine Golemwerkstatt und ein Magielabor. Hier werkelt Ihr an zauberhaften Instrumenten, die Ihr mittels gefangener Geister in mächtige



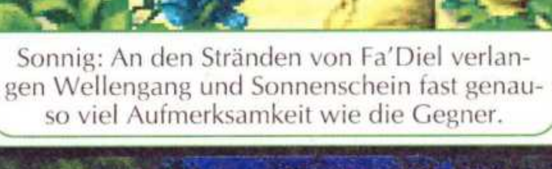
Die Wahrsagerin im malerischen Städtchen Domina hat immer einen passenden Rat für Euch



Zu Hilfe: Oft habt Ihr einen Begleitcharakter dabei, auf Wunsch kann ein zweiter Spieler in dessen Rolle schlüpfen.



Sonnig: An den Stränden von Fa'Diel verlangen Wellengang und Sonnenschein fast genauso viel Aufmerksamkeit wie die Gegner.



Mit Magie geht alles besser: Per Zauberspruch entledigt Ihr Euch aufdringlicher Gegnerhorden im Nu.



Selbst dieser ehrwürdige Drache hat kaum Chancen gegen Euren Helden



Die bildschirmfüllenden Endgegner werfen mit bombastischen Specials um sich



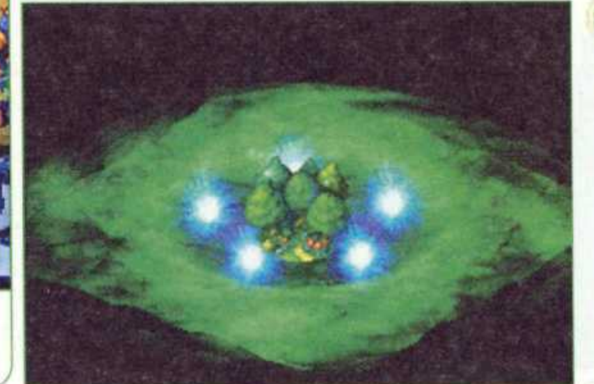
Geschafft: Ein weiterer der insgesamt 67 verschiedenen Events ist erfolgreich beendet.

magische Mordwerkzeuge verwandelt. Diese probiert Ihr sogleich im nächsten Dungeon aus, wo in Action-Adventure-Manier zahlreiche kuschelige Monster verprügelt werden. Zwei unterschiedliche Attacken verknüpft Ihr zu durchschlagkräftigen Combos, daneben greift Ihr auf eine Fülle von Spezialmanövern zurück. Per Sprung weicht der Held gegnerischen Angriffen aus, mit Wurf und Schubser werden Feinde aus dem Gleichgewicht gebracht oder mit wilden Drehungen verwirrt. Wer diese Techniken häufig einsetzt, erhält zur Belohnung mächtige Specials. Sobald der dazugehörige Energiebalken aufgeladen ist, holt Ihr zu tödlichen Rundumhieben und üblen Schmetterschlägen aus. Magische Fähigkeiten funktionieren ähnlich: Nach einer kurzen Ladephase sprengt Ihr mit Erdbeben und Blitzschlägen die Gegnerreihen auseinander. Nach erfolgreichem Kampf steckt Ihr Eure Waffen weg und sammelt Goldstücke, Säcke voller Items und Edelsteine ein. Letztere repräsentieren die Erfahrungspunkte, fleißige Sammler werden mit jedem Kampf stärker.

Ist die Übermacht trotz allem zu groß, sucht Ihr Hilfe bei den zahlreichen Figuren im Spiel. Edle Recken wie der Jumi-Kämpfer Elazul oder Drachenwesen Larc stehen Euch für bestimmte Questen zur Seite, zusätzliche Unterstützung bezieht Ihr aus dem heimischen Monstergehege oder der Golemfabrik. Hier werden die Begleiter eigenhändig herangezüchtet bzw. zusammengebaut. Auf Wunsch schlüpft ein zweiter Spieler in die Rolle Eures Partners, Ihr könnt sogar den Helden aus einem anderen "Legend of Mana"-Speicherstand übernehmen. So wandert Ihr zu zweit durch die malerischen Hintergründe; feinste Animationen und opulente Bitmap-Bauten verwöhnen dabei den 2D-Freund. Überall herrscht Leben auf dem Bildschirm: Grashalme wiegen sich im Wind, Wellen rauschen und selbst bei großen Gegnermengen bleibt das Geschehen meist flüssig. Dazu erfreut Euch stilvoller Sound aus der Feder des Komponisten Yoko Shimomura. Japanischer Synthie-Pop wechselt sich ab mit rockigen Gitarrenriffs und klassischem Sound.

Als eines der letzten zweidimensionalen Rollenspiel-Abenteuer begeistert "Legend of Mana" vornehmlich Fantasy-Fans der alten Schule, Render-Junkies und 3D-Fetischisten dürften ihre Vorbehalte gegen die japanophile Kopffüßer-Grafik haben. Trotzdem fasziniert das innovative Landmake-System vom ersten Moment und motiviert zum mehrmaligem Durchspielen, zumal Ihr Euren Spielstand übernehmen dürft. *dm*

Wie im Sandkasten: Ihr wählt ein Artefakt aus, platziert es auf der Landkarte und gestaltet so ein neues Stück der Welt Fa'Diel.





Wer dringend Gesellschaft braucht, bastelt sich einfach seinen persönlichen Begleit-Golem.



Mana-Manie:

Die beiden Super-Nintendo-Vorgänger beeindruckten durch filigrane Bitmap-Grafik und Mehrspieler-Option. Mittels Multitap konnten bei "Secret of Mana" bis zu drei Spieler gleichzeitig durch die Fantasy-Welt streifen. Das Spiel erschien in einer riesigen Box zusammen mit einem dicken Spieleberater in Deutschland, der Nachfolger blieb leider japanischen Spielern vorbehalten.



"Secret of Mana" (oben) und der Nachfolger "Seiken Densetsu 3"



Neben beschaulichen Runden-Scharmützeln erwarten Euch in den verwinkelten Dungeons knifflige Rätsel

Wild Arms 2

Mit "Wild Arms: 2nd Ignition" beschert uns Contrail die Fortsetzung des ersten Rollenspiels, das die 3D-Fähigkeiten der Playstation nutzte. Wie schon 1997 verschlägt es Euch in die Fantasy-Welt Filgaia, und wie damals durchlebt Ihr zunächst die Hintergrundgeschichten der drei Hauptakteure: Der junge Soldat Ashley Winchester wird bei seinem ersten Einsatz nicht nur mit harmlosen Banditen, sondern auch mit einem übergroßen Monster konfrontiert. Um seine Kameraden zu retten, stellt er sich dem Ungetüm und verweigert damit einen direkten Befehl. Sein zukünftiger Partner Brad flieht vor einer Schar Verfolger in ein friedliches Dörfchen, doch die Peiniger lassen nicht locker, stöbern den ehemaligen Kriegsheld auf und kerkern ihn ein. Dritte im Bunde ist die hoffnungsvolle Jung-Magierin Lilka, die verzweifelt versucht, in die Fußstapfen ihrer berühmten Schwester zu treten. Die drei werden von dem Edelmann Irving als Spezialeinheit mit dem bezeichnenden Namen 'ARMS' rekrutiert, um den Kampf gegen die Terroristen-Truppe Odessa aufzunehmen. Im Laufe der Auseinandersetzung bekommen unsere Helden Unterstützung von weiteren Kämpen wie Priester Tim und Cyborg-Dame Kanon.





Szenen aus dem feschen Anime-Filmchen, das Euch bei jedem Spielstart begrüßt.

Während sich die dritte Dimension im Vorgänger noch allein auf die Kämpfe beschränkte, schreitet Ihr mittlerweile auch außerhalb der Gefechte durch plastische Echtzeit-Kulissen. Einzig die Helden haben sich den Bitmap-Charakter ihrer Vorgänger bewahrt und wandern als Sprites über die Oberwelt.

Leider merkt man "Wild Arms 2" den Zweitausender-Jahrgang nicht an: Triste Grafik und mittelmäßiger Sound lassen an einen Titel aus der Playstation-Steinzeit denken. Dennoch können sich die Contrail-Kämpfer dank einer netten Geschichte und der übersichtlichen Menüführung gegen die Konkurrenz behaupten. Witzige Rätsel-Einlagen, die nur durch den Einsatz charakterspezifischer Werkzeuge bewältigt werden können, und das Personal-Skill-System, bei dem Ihr jedem Helden eigene Spezialtalente zuweist, sorgen für Motivation. Spielspaß-Puristen, die auf opulente Optik verzichten können und ein entspannendes Rollenspiel für zwischendurch suchen, sind mit dem zweiten "Wild Arms" bestens bedient. *dm*



Technisch altbackene Rollenspielkost, dank einfacher Handhabung und kurzweiliger Geschichte aber dennoch interessant.



AB 12

Dramatisch: Wichtige Story-Wendungen werden vor gezeichneten Hintergründen präsentiert.

Mr. Driller



Als "Mr. Driller" bohrt Ihr Euch durch eine Masse an verschiedenfarbenen Blöcken so weit wie möglich in die Tiefe. Für Probleme ist dabei gesorgt: Habt Ihr einen Block entfernt, stürzt der gesamte Überbau nach unten. Treffen mehrere gleichfarbige Steine zusammen, zerbröseln sie von alleine, sodass im Handumdrehen heftige Kettenreaktionen um Euch herum in Gang kommen. Weitere Ärgernisse sind massive Blöcke, die Ihr nicht zerstören dürft, da sonst Euer Luftvorrat um 20% abnimmt – eine kritische Sache, weil sich dieser nur durch die Aufnahme von oft schwer zugänglichen Sauerstoffblasen wieder anfüllen lässt.



Ein Mann und sein Bohrer: "Mr. Driller" meißelt sich gnadenlos durch größte Blockmengen.

Neben dem Arcade-Modus mit einer fixen Zieltiefe bohrt Ihr unbegrenzt im Endlosspiel oder vergreift Euch an einer Reihe Puzzle-Aufgaben mit Zeitlimit.

So witzig sich das "Dig Dug"-inspirierte "Mr. Driller" auch anhört, trotz putziger Simpel-Optik und Japano-Gedudel wird es schnell fade: Der Spielablauf bietet kaum Feinheiten und endet öfters in hektischem Chaos als einem lieb ist, während die Knobelaufgaben mit extrem harten Zeitvorgaben abschrecken. Für eine flotte Bohrerrunde zwischendurch prima geeignet, aber leider auch nicht viel mehr. *us*



Putzige Action-Knobelei mit Hang zur Hektik: Unterhaltsam, aber auf Dauer zu wenig Abwechslung.

Space Channel 5

Im 25. Jahrhundert haben die Morolians (weniger unterbelichtete Verwandte der TeleTubbies, denen das Fernsehen zu Kopf gestiegen ist) die Lösung gefunden: Mit tumber Gewalt kommen sie der Menschheit nicht bei, eine Invasion muss mit subtileren Mitteln angegangen werden. Um die Erde zu erobern, setzen sie kurzerhand eine Strahlenkanone ein, wegen der die Bewohner zwanghaft tanzen müssen. Einzige Hoffnung der Menschheit ist die hippe "Space Channel 5"-Reporterin Ulala, die sich sogleich aufmacht und den Morolians zeigt, wie man richtig tanzt – und nebenbei für Rekordquoten sorgt!

Eure Reise beginnt im Space-Flughafen und führt Euch über ein Raumschiff und das Alien-Hauptquartier zum Showdown in der Zentrale Eures Senders. Während Ulala als glänzend animiertes Polygon-Modell über nahtlos im Hintergrund ablaufende FMV-Seqzenzen swingt, fordern Euch alle paar Schritte aufmüpfige Aliens zu einem Tanzduell heraus: Eure Kontrahenten geben durch Bewegungen und Sprachausgabe eine Kombination aus Richtungen und 'Chu' (Schusstaste) vor. Sobald Ihr an der Reihe seid, müsst Ihr die Kombination korrekt nachahmen. Seelenloses Knopfdrücken alleine reicht dazu nicht: Auch Rhythmus und Takt der Aktionen müssen stimmen, sonst setzt Ihr Euch nicht durch. Rechts unten am Bildrand lest Ihr ab, ob Eure Befreiungsaktion ankommt: Die Einschaltquote ist ein wichtiger Gradmesser, der bei coolen Tanzeinlagen steigt und durch ungelenke Stolperer entsprechend fällt. Erreicht Ihr nicht ein bestimmtes Niveau zum Ende einer Spielstufe, wird Eure Sendung kurzerhand eingestellt und es heißt – ebenso wie nach zu vielen Fehlern in wichtigen Duellen – Game Over.




Asteroidenschauer (oben) und böse Roboterclones (rechts oben) steckt Ulala locker weg, nicht aber schlechte Tanzleistungen (rechts).

Konzentrationskiller: Im letzten Abschnitt verblüfft Euch "Space Channel 5" mit optischem Stilwechsel.

Nüchtern gesehen ist „Space Channel 5“ nur ein aufgebohrtes „Senso“, überrollt aber mit seiner herausragenden Präsentation alle Zweifler: Die geniale Stil-Kombination aus 60er-Jahre-Ambiente und Science Fiction ist bis in die kleinsten Details hervorragend gelungen. Ulala & Co. sind phantasievoll gestaltet und grandios animiert: Jeder Tanzschritt überzeugt durch Ästhetik und Brillanz, die kaum Wünsche offen lässt. Gleiches gilt für die faszinierende Soundkulisse, die mit famosen Musikstücken von Oldie-Swing bis psychedelischem Dancefloor ebenso protzt wie mit der hervorragenden englischen Synchronisation – hoffentlich gibt sich Sega bei der Eindeutschung die gleiche Mühe. Die eingängige Steuerung geht auch Anfängern in Rekordzeit ins Blut über. Trotzdem will so manche Kombination erst richtig geübt werden, bevor Ihr sie fehlerlos beherrscht. Wermutstropfen gibt es allerdings auch: So mitreißend „Space Channel 5“ daher kommt, so kurz ist der Spaß. Die vier abgedrehten Spielstufen protzen zwar mit liebevollen Details und Alternativrouten, dennoch habt Ihr in zwei bis drei Stunden die Story durchgetanzt.

Nach heißer Diskussion hat sich in der MAN!AC-Redaktion die Meinung durchgesetzt, dass „Space Channel 5“ Unrecht getan wäre, würden wir es nach den Maßstäben „normaler“ Spiele beurteilen – das famose Sega-Produkt ist eben ein Erlebnis für die Sinne, das sich einer solchen Bewertung entzieht. Deshalb vergeben wir keine Spielspaß-Note, sind aber dennoch vollends begeistert: Wer seinen Dreamcast liebt, der gönnt ihm auf jeden Fall ein „Space Channel 5“! *us*



Erst Feind, dann Freund: Jaguar und Pudding stellen sich zu Beginn gegen Ulala, helfen Ihr am Schluss aber trotzdem.

SYSTEM	Dreamcast
HERSTELLER	Sega
D-RELEASE	3. Quartal

Grandioses Fest für Ohren und Augen: Liebevoll aufgemachtes und originelles Tanzspektakel, das auf ganzer Linie begeistert.

Als neckisches Extra *stöbert Ihr nach einer Tanzstunde in den Biographien aller Beteiligten: Für jeden der 78 Charaktere (inklusive Morolians und Obermotze) gibt es – nach dessen Befreiung – ein Kurzportrait und ein paar Zeilen über Hobbies oder Abneigungen. Witziger Gag am Rande ist der Auftritt von 'Space Michael', der einem bekannten Sänger unserer Zeit frappierend ähnelt – scheinbar gab es zum Dreh des Musikvideos 'Scream' ein Maleur, das den 'King of Pop' in die Zukunft versetzt hat...*

Beat it: Nach "Moonwalker" macht sich Michael Jackson erneut in einem Sega-Spiel bemerkbar.

Indy Racing 2000

Nun bekommt auch die IRL (Indy Racing League) – ein Ableger der CART-Serie, in der überwiegend Lokalpatrioten über Ovale heizen – ihr eigenes Spiel. Bei „Indy Racing 2000“ tretet Ihr trotz der Jahreszahl in der 99er-Saison gegen 20 Originalpiloten an. Während sich die Kurse auf den ersten Blick stark ähneln, sind sie fahrerisch durchaus abwechslungsreich: Je nach Kurvenneigung und Radius müsst Ihr Fahrverhalten und Abstimmung gekonnt einstellen, um nicht als Schrotthaufen in der Außenmauer zu enden. Habt Ihr Euch in Einzelrennen mit den elf Strecken (auf denen teilweise nachts gefahren wird) vertraut gemacht, wagt Ihr eine Saison. Vor jedem Lauf absolviert Ihr ein Training und schraubt an den Einstellungen herum, danach dreht Ihr zwei Qualifikationsrunden. Bei den Rennen bestimmt Ihr neben Länge und Schwierigkeitsgrad, ob Schäden automatisch behoben werden oder Ihr dafür an die Box müsst. Für Abwechslung sorgt der 'Gold Cup': Hier rast Ihr in vier Kategorien (von kleinen Sprintcars bis zu hochgezüchteten PS-Zigarren) auf acht Fantasiekursen um Erfahrungspunkte, die bessere Fahrzeuge und neue Pisten freischalten. Mit einem Kumpel tretet Ihr gegeneinander im Splitscreen an – erfreulicherweise wagen sich auch acht Computergegner auf den Asphalt.

Die Entwickler von Paradigm ("Beetle Adventure Racing“, „F1 World Grand Prix“) werden ihrem guten Ruf ein weiteres Mal gerecht: Zwar kann die Grafik den verschwommenen N64-Eindruck nicht ganz abschütteln, kommt aber ohne Nebel aus und läuft selbst bei hoher Gegnerdichte angenehm flüssig – besonders der Splitscreen überzeugt. Die Boliden gefallen durch gute, etwas arcade-lastige Handhabung. Spannende Rennen ergeben sich nicht zuletzt durch Gegner, die auch mal selber Fehler machen. Wenn Euch keine akute Abneigung gegen Ovale plagt, ist „Indy Racing 2000“ ein heißer Tipp. *us*

Die 500 Meilen

von Indianapolis sind das Aushängeschild der jungen IRL-Serie und auch Ort der jüngsten Schlappe: Erstmals seit der Spaltung vom großen Bruder durften auch in der CART-Serie aktive Piloten an den Start. Genutzt hat diese Möglichkeit nur ein Team, das allerdings äußerst erfolgreich: Der aktuelle CART-Champion Juan Montoya (nächstes Jahr vermutlich bei Williams-BMW in der Formel 1 zu bewundern) setzte sich prompt souverän gegen die IRL-Konkurrenz durch.



Du bist nicht allein: Rast Ihr im Splitscreen um die Wette, drängeln sich acht Computergegner auf dem Kurs.



Ob Tag- oder Nachtrennen: Wenn vor Euch Konkurrenten aus der Kurve fliegen, ist blitzschnelles Ausweichen angesagt.



Beim 'Gold Cup' arbeitet Ihr Euch zu Beginn mit ungewöhnlich aussehenden Zwergflitzern und Sprintcars nach oben

Runabout 2

Das bei uns als „Felony 11-79“ veröffentlichte „Runabout“ wird mit einem zweiten Teil fortgesetzt, der nur auf den ersten Blick eine Verbesserung darstellt. Wieder saust Ihr mit zahlreichen Vehikeln zur Erfüllung brisanter Aufträge durch mehrere Städte und ignoriert dabei sämtliche Verkehrsregeln: Jeder demolierte Gegenstand möbelt Euren Kontostand zusätzlich auf. Satte 31 Fahrzeuge stehen für die insgesamt 13 Missionen in fünf Szenarien (von Küstenstadt über Spielermetropole bis hin zur Wüsten-City) zur Verfügung – für Masse ist also gesorgt. Leider hält der Spielwitz nicht mit, denn üblicherweise reduziert sich ein Auftrag auf simples „finde dies und bringe es dorthin“ und artet zudem in Frust aus: Die Fahrphysik aller Zwei- und Vierräder ähnelt sich stark und ist meistens gleich schlecht. Spaß kommt hinter dem Steuer kaum auf, zumal das Zeitlimit äußerst knapp gesetzt ist. Der Dudelsound erzeugt ebenso wenig Stimmung wie die mäßige Grafik: So fade Texturen, klobige Objekte sowie die rucklige Bildrate waren schon vor zwei Jahren nicht mehr aktuell. *us*



Ruckel-zuckel: Während die als Pappfiguren getarnten Passanten aus dem Weg hoppeln, behindert Euch der träge Bildaufbau bei der Fahrt.





SO WERTEN DIE EXPERTEN

"Das war das erste und letzte Mal"

Autobahnstau, Hotelbaustellen und Magenverstimmung: Urlaubszeit ist Leidenszeit. Welche Ferienorte würden die MAN!ACs nie wieder besuchen?



MARTIN SPIELT:
1. FIFA Soccer – PlayStation 2
2. C. McRae Rally 2 – PlayStation
3. Excitebike 64 – Nintendo 64

...UND MEIDET: Blühende Landschaften, WEIL MIR DER HEUSCHNUPFEN SCHON IN MERING GENÜGEND KUMMER BEREITET.



OLLI SPIELT:
1. Space Channel 5 – Dreamcast
2. RE: Code Veronica – Dreamcast
3. Perfect Dark – Nintendo 64

...UND MEIDET: das Bermuda-Dreieck, WEIL DORT SCHON BESSERE ZAUBERKÜNSTLER ALS ICH VERSCHWUNDEN SIND.

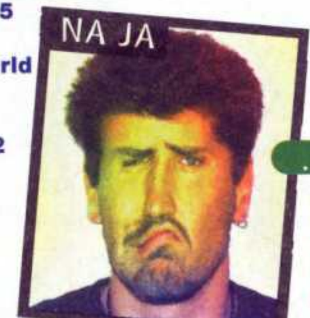


COLIN SPIELT:
1. Perfect Dark – Nintendo 64
2. Vagrant Story – PlayStation
3. Excitebike 64 – Nintendo 64



Sonnenlicht allgemein, WEIL MICH ARBEIT UND FREIZEIT GLEICHERMAẞEN AN DEN MONITOR FESSELN.

STEPHAN SPIELT:
1. Space Channel 5 – Dreamcast
2. FIFA Soccer World Championship – PlayStation 2
3. C. McRae Rally 2 – PlayStation



...UND MEIDET: Spanische Urlaubsinseln, WEIL MAN SICH ALKOHOLDELIRIUM UND SONNENSTICH AUCH IN MÜNCHEN HOLEN KANN.

URKS

ULRICH SPIELT:
1. Space Channel 5 – Dreamcast
2. Vib Ribbon – PlayStation
3. Big Brother – PC

...UND MEIDET: Urlaub überhaupt, WEIL DER IN MEHR STRESS AUSARTET ALS EINE DURCHSCHNITTLICHE UNI-VORLESUNG.

GEHT SO

DAVID SPIELT:
1. Legend of Mana – PlayStation
2. Perfect Dark – Nintendo 64
3. Vagrant Story – PlayStation

...UND MEIDET: Kärnten, WEIL MIR TÄGLICH SCHON GENUG KÜHE UND HORNOCHSEN BEGEGNEN.

IT'S A MAN!AC

Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.

XXL

Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?





Begeisternder Spiele-Mix mit sensationeller Optik und faszinierendem Inhalt. Die Zukunft hat begonnen!



① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪

ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

ABWERTUNG: Obwohl wir unsere Spielspaßwertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.

① Dolby-Surround-Akustik
② Mausunterstützung
③ 60-Hertz-Modus (nur Dreamcast)
④ Anzahl der CDs bzw. Umfang (128) des Moduls
⑤ Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
⑥ Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
⑦ RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
⑧ Analog-Controller- bzw. Lenkrad-Unterstützung
⑨ Rumble-Unterstützung
⑩ Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
⑪ MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität

Front Mission 3

ENTWICKLER:
SQUARE, JAPAN
(WWW.SQUARESOFT.COM)

Konsolen-Krieger:
Überdimensionierte Kampfroboter lieferten schon häufig Stoff für Videospiele: Neben der "Front Mission"-Saga wurde das amerikanische Brettspiel "Battletech" in diversen Varianten auf alle gängigen Konsolen portiert. Hier hatte man jedoch fleißig aus dem Mutterland der Kampfroboter abgekupfert. Zahlreiche japanische Mangas und Anime-Reihen drehen sich um die gepanzerten Kolosse. Natürlich haben Serien wie "Gundam" oder "Macross" immer wieder Ausflüge auf die Konsole gewagt, wobei


Die famose Taktik-Ballerei "Gun Griffon" erschien 1996 für den Saturn

Spiele für fast jedes Genre entstanden: Ob Ballereien wie "Cybernator" (SNES) oder "Gun Griffon" (Saturn), Echtzeit-Strategie à la "Herzog Zwei" (MD) und "Metal Marines" (SNES), Prügler wie "Virtual On" (Saturn, Dreamcast) oder Rollenspiele à la "Xenogears" (PS) – jeder Spielertyp findet sein persönliches Roboter-Rendezvous.



David gegen Goliath: Nach dem rettenden Absprung im Schleudersitz müssen Eure Piloten zu Fuß mit den gegnerischen Mechs fertig werden.



Vor malerischen Render-Kulissen kommt Ihr mit der Bevölkerung ins Gespräch – leider nur auf Englisch.

Mech-Liebhaber und Playstation-Strategen freuen sich: Mit Squares "Front Mission 3" findet erstmals ein Ableger der populären Taktik-Serie seinen Weg nach Deutschland.

Wir schreiben das Jahr 2112. Die jungen Japaner Kazuki Takemura und Ryogo Kusama bessern sich ihr knappes Studenten-Vermögen als Testpiloten für die Rüstungsfirma Kirishima auf. Als die beiden eine Wanzer-Lieferung zur nächsten Basis der Armee eskortieren sollen, läuft jedoch einiges schief. Eine plötzliche Explosion versetzt den gesamten Stützpunkt in Aufruhr und die beiden Jungs können sich nur knapp in Sicherheit bringen. Dieses explosive Szenario ist der Auftakt für eine komplexe Geschichte, in deren Verlauf Ihr in eine weltweite Verschwörung hineingezogen werdet. Dabei ist der Fortgang der Story von Euch abhängig, denn bereits zu Beginn wählt Ihr zwischen zwei Handlungssträngen. Je nach persönlicher Vorliebe folgt Ihr entweder der Agentin Emma oder der hübschen Alisa, Schwester des Hauptcharakters Kazuki. Beide Geschichten haben jedoch eins gemein: Ständig müsst Ihr Euch mit den verschiedensten Widersachern auseinandersetzen. Ob Militär, Geheimdienst, Söldnertruppe oder Terroristen – regelmäßig stellt Euch eine dieser Fraktionen zum Kampf. Ihr platziert bis zu vier Kampfroboter auf den dreidimensionalen Schlachtfeldern und schickt diese dann rundenweise ins Gefecht. Dabei nutzt Ihr geschickt die Vorteile des Terrains: Wände, Bäume und Zäune geben Euch Deckung, fallen jedoch nach konzentriertem Beschuss zusammen und machen den Weg frei für wagemutige Wanzer-Offensiven. Habt Ihr Eure Kampfroboter in optimale Schussposition gebracht, beobachtet Ihr das anschließende Feuergefecht in der Nahaufnahme. Euer Mech zückt die Waffe, das Ergebnis der Vernichtungsorgie lest Ihr am Statusbalken des Gegners ab. Torso, Arme und Beine sowie der Pilot werden gesondert behandelt, der Zufall entscheidet, welchen Teil Ihr erwischt habt. Jeder Treffer hat dabei andere Auswirkungen: Während die Vernichtung des Torsos zum sofortigen Exitus des dazugehörigen Mechs führt, sorgt ein Verlust der Beine für eine drastische Verringerung der Reichweite.

PHYRRUSSIEG: Die Wanzer-Welle rollt über die Playstation-Schlachtfelder und erobert die Herzen der Strategiegemeinde im Sturm. Vielfältige Waffensysteme und endloses Mech-Optimieren in Kombination mit einer fesselnden Geschichte – was will man mehr. Leider trüben einige Kleinigkeiten den ansonsten hervorragenden Gesamteindruck. So sind zwar die Rendersequenzen von bekannter Square-Qualität und auch die Hintergründe und Charakterportraits können überzeugen; dafür bewegen sich die Kampfanimationen nur im oberen Mittelmaß. Grobkörnige Texturen und häufige Fehler stören den Grafikpuristen, dem Rest fehlen zoombare Karte sowie anspruchsvoller Schwierigkeitsgrad. Größtes Manko ist jedoch die fehlende deutsche Übersetzung, wodurch viel der faszinierenden Geschichte verloren geht.

David Mohr



Der Wanzer

Diese schwer gepanzerten Stahlmonster haben sich im Laufe der letzten hundert Jahre zur dominierenden Waffe auf den Schlachtfeldern der Welt entwickelt. Dank ihrer vielseitigen Einsatzmöglichkeiten, grenzenloser Bewaffnungsvielfalt und großer Mobilität werden die Wanzer (kurz für Wanderung-Panzer) im Jahre 2112 von jeder großen Nation verwendet und haben traditionelle militärische Bodenfahrzeuge fast vollständig verdrängt. Für praktisch jeden Zweck gibt es in den Armeen des 22. Jahrhunderts den entsprechenden Kampfroboter: Turmhohe Wanzer patrouillieren durch die Straßen der modernen Großstädte, massive Mech-Monster transportieren übergroße Kanonen und postieren diese strategisch günstig auf dem Schlachtfeld. Wendige Hovercraft-Wanzer überqueren auf Luftkissen ungehindert jedes Terrain und die Standard-Roboter-Ausführung erklimmt mittels Jet-Pak jede noch so steile Klippe. Trotz allem bleiben viele Militärs ihren lieb gewonnenen Panzern und Infanterie-Truppen treu. Gut platzierte Anti-Wanzer-Raketen legen selbst den dicksten Mech lahm und Kampfhubschrauber attackieren die stählernen Kolosse mit großkalibrigen Kanonen aus der Luft.



Treffen zwei Wanzer aufeinander, beobachtet Ihr den folgenden Schlagabtausch vor einer polygonalen Echtzeit-Kulisse.



Im integrierten Internet stöbert Ihr nicht nur nach Informationen, sondern rüstet auch Eure Wanzer auf.

Schießt Ihr dem Feind die Arme ab, verliert er die entsprechenden Waffen. Wer den Piloten erledigt, hat besonderes Glück und gliedert den leerstehenden Mech in den eigenen Fuhrpark ein. Beim Angriff ist jedoch Vorsicht geboten: Der Feind holt nämlich postwendend zum Gegenschlag aus. Um dies zu vermeiden, prüfen geschickte Strategen vor jeder Attacke die Reichweite der eigenen Waffe und passen ihre Taktik entsprechend an. Nahkämpfer werden mit der Schrotflinte erledigt, Geschütze jagt Ihr mit Raketensalven in die Luft – ein ausgewogener Roboter-Stall ist der Schlüssel zum Sieg. Ständig aktualisiert Ihr Eure Ausrüstung in der nächsten Wanzer-Werkstatt, kauft neue Waffen und Items oder verbessert die Panzerung Eurer Einheiten. Ihr dürft jeden Roboter nach Euren eigenen Vorstellungen modifizieren, Körperteile lassen sich einzeln anbauen und separat aufrüsten, sogar die Farbe könnt Ihr nach Belieben ändern. Dabei müsst Ihr ständig ein Auge auf das Gesamtgewicht haben, denn schwere Granatwerfer und Anti-Terror-Schilde beanspruchen die Servomotoren Eures Wanzers und lassen kaum Platz für dicke Panzerplatten. Glücklicherweise könnt Ihr mittels spezieller Rucksäcke die Leistung Eurer Maschinen steigern, Booster und Antigrav-Einheiten erhöhen Beweglichkeit und Reichweite. Im Kampf schließlich entscheiden jedoch nicht nur Panzerung und Feuerkraft, fleißiges Training verschafft Euren Piloten entscheidende Vorteile.

Vor der Schlacht wählt Ihr Euer Team und weist jedem Piloten seinen eigenen, speziell aufgerüsteten Mech zu.

Wie im Rollenspiel erhalten Eure Kämpfer für jede Aktion Erfahrungspunkte, zerlegte Einheiten verbessern die Fähigkeiten im Umgang mit der benutzten Waffe und auch Euer Roboter lernt brav dazu: Bestimmte Bauteile beeinflussen die Entwicklung der Waffensysteme, die richtige Kombination aus Kanone und Roboterarm ermöglicht Euch Zugriff auf 'Battle-Skills', die Feuergeschwindigkeit, Präzision und Durchschlagskraft verbessern.

Steckt Ihr während Eures Feldzugs fest und findet keinen Laden, um dringend benötigte Ausrüstung zu erstehen, so hilft Euch das spieleigene Internet aus der Patsche. Hier dürft Ihr aus einem reichhaltigen Online-Sortiment wählen, eine Trainingsrunde im Simulator absolvieren oder per E-Mail Kontakt zu Freunden und Verwandten Eurer Heldentruppe halten. Diese wächst stetig an, illustre Charaktere wie der Ex-Marine Marcus oder die Hackerin Yun stehen Euch auf den Schlachtfeldern der Zukunft zur Seite. Wenn Eure Einheit nicht gerade im Einsatz ist, wandert Ihr von einem Render-Standbild zum nächsten und plauscht mit Barkeepern und Rebellenführern. *dm*



Auf Knopfdruck prüft Ihr die Reichweite eigener und gegnerischer Geschütze, Statistiken zeigen Euch den Zustand der Wanzer.



Auf der Übersichtskarte plant Ihr Euren nächsten Zug, danach verfolgt Ihr Eure Streiter beim Kampf mit dem Feind.

Die Saga geht weiter:

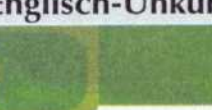
"Front Mission 3" ist der erste für westliche Spieler zugängliche Teil der prestigereichen Mech-Reihe. Die vier Vorgänger blieben ausnahmslos in Japan. Begonnen haben die Taktik-Titanen 1995 auf dem Super Nintendo (85% in MAN!AC 6/95), mit "Front Mission: Gun Hazard" erschien ein Jahr später ein Action-Ableger für das SNES. Der offizielle zweite Teil fand 1997 seinen Weg auf die Playstation (Test in MAN!AC 12/97), gefolgt von dem ungewöhnlichen "Front Mission Alternative" (78% in MAN!AC 3/98).

"Front Mission: Gun Hazard" verblüffte 1996 als Baller-Spektakel (73% in MAN!AC 7/96).



Umfangreiches Strategie-Epos mit dreidimensionalen Schlachtfeldern – leider nichts für Englisch-Unkundige.





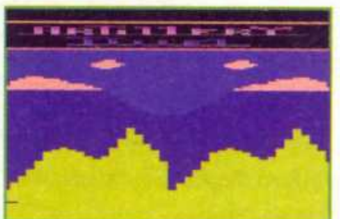
ANDERE VERSIONEN
Der US-Import erhielt in MAN!AC 6/2000 84% Spielspaß.



Frontschweine

ENTWICKLER: Studio Sheffield House, England (www.infogrames.de)

***Das Grundprinzip** von "Frontschweine" ist beinahe so alt wie die Spieleindustrie. Bereits Anfang der 80er gab es auf Heimcomputern und Konsolen wie dem Atari VCS Spiele, in denen man sich in zufallsgenerierten Landschaften mit gegenüberstehenden Geschützen rundenweise beballerte. Dabei mussten der Winkel des Kanonenrohrs und die Schussstärke an die Windverhältnisse angepasst werden. Aufgegriffen und perfektioniert wurde dieser Gedanke durch die "Worms"-Serie der englischen Entwickler Team 17. Seit Mitte der 90er erschienen die Wurmschlachten auf allen gängigen Systemen, letztes Jahr wurden Playstation, N64 und Dreamcast mit dem Nachfolger "Worms Armageddon" bedacht.*



Das VCS-Spiel "Artillery Duel" von Xonox ist einer der Urväter von "Worms" und "Frontschweine"



Ob 'Dum Sau' oder 'Wok Hog', der Sprachwitz der Entwickler bzw. deutschen Lokalisierer kennt keine Grenzen.



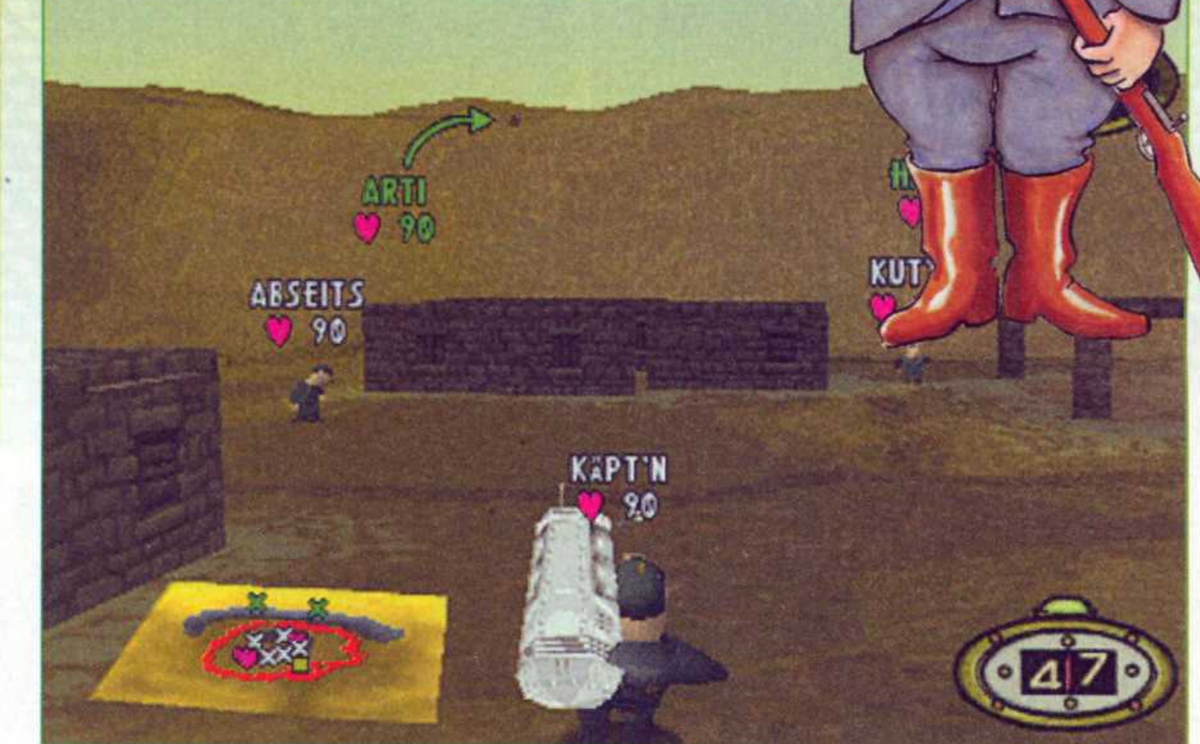
Infogrames nimmt's wörtlich: Da Krieg bekanntlich eine einzige, große Schweinerei ist, in der der Feind zu Hackfleisch verarbeitet wird, lässt der Hersteller rosa Borstentiere in die Schlacht ziehen. Sechs Schweinevölker in Erster-Weltkriegs-Uniformen kämpfen auf einem fiktiven Globus in 25 Ländern um die Herrschaft. Ob britische Piggys oder russische Stallinisten – die Wahl Eurer Rotte wirkt sich nur auf Aussehen und dialektreiche Sprachausgabe Eurer Schützlinge aus, Fähigkeiten und Ausstattung sind bei allen Völkern gleich.

Nachdem Ihr aus Eurem achtköpfigen Team eine variable Anzahl Einsatzschweine ausgewählt habt, geht es auf das 3D-Schlachtfeld. Trotz blumiger Briefings lautet das Motto jeder Mission stets: Verwurste sämtliche Gegner. Und das geschieht auf dieselbe Weise wie beim Vorbild "Worms". Innerhalb eines Zeitlimits bewegt Ihr Euren aktiven Soldaten in eine günstige Ausgangsposition, um dann mit diversen Waffen dem gegnerischen Kämpfern eins auf den Pelz zu brennen. Nach Eurer Aktion ist der Feind am Zug – jeweils abwechselnd bekriegt Ihr Euch, bis allen Schweinen einer Seite das Lebenslicht ausgeblasen wurde.

Neben der taktischen Positionierung Eurer Soldaten und exaktem Anvisieren ist vor allem die geschickte Waffenwahl siegentscheidend. Gewehrschüsse oder Nahkampf mit einem Messer verletzen den Gegenüber nur leicht, Splitterbomben, Raketen und Dynamitstangen lassen bei Eurem Feind mächtig die Schwarte krachen. Mit etwas Glück zieht Ihr durch eine Explosion mehrere Gegner gleichzeitig in Mitleidenschaft oder katapultiert sie in einen nahe gelegenen Flusslauf, in dem die wasserscheuen Viecher in Sekundenschnelle ihr Leben lassen. Mit einer Schweinepest-Granate ist gar biologische Kriegsführung möglich.

Habt Ihr eine Mission erfolgreich beendet, dürft Ihr an Eure Teammitglieder Orden verteilen. Diese Auszeichnungen verleihen Euren Leuten nicht nur mehr Lebenspunkte, Ihr befördert sie auch vom einfachen Gefreiten zu einem von vier Spezialisten. Der Artillerist ist z.B. von vornherein mit einem Granatwerfer ausgestattet, der Spion kann sich als Baum oder Kiste tarnen und der Sanitäter heilt die Wunden seiner Kameraden. Zusätzliche Lebenspunkte und Waffen könnt Ihr während einer Mission über das Einsammeln von Kisten ergattern.

Neben der eigentlichen Kampagne dürft Ihr auch in diversen Szenarien gegen bis zu drei menschliche Mitstreiter spielen. Ist Euch das immer noch nicht genug, lasst Ihr mittels Zufallsgenerator und einiger individueller Einstellungen (wie Landschaftsbeschaffenheit und Kistendichte) die Playstation beliebig viele Spielflächen erschaffen. *sf*



Auf große Entfernungen helfen nur noch die dicken Wummen. Winkel und Schussweite bei den Explosivwaffen richtig zu bestimmen, bedarf ausdauernder Übung.



Abgesoffen: Wird Euer Soldat durch eine Explosion ins Wasser katapultiert, bleiben nur Sekunden bis zum feuchten Tod.

GUT GEKLAUT: **Die Verwandtschaft der "Frontschweine" zu den Team-17-Würmern ist unübersehbar. Das bunte Waffenarsenal, vom Himmel schwebende Nachschubkisten, eine 'witzige' Sprachausgabe mit verschiedenen Dialekten, das alles gab's auch schon bei "Worms Armageddon". Trotzdem überzeugt das taktische Gemetzel mehr als der Konkurrent: Durch die 3D-Landschaften lassen sich Geländevorteile nutzen, die Bewegung der Ringelschwänze ist nicht halb so mühsam wie das Gekrieche mit den Würmern und die Beförderung der eigenen Mannen ist eine tolle Motivation, ja keinen geliebten Charakter zu verlieren und eine Mission so oft zu spielen, bis man sie verlustfrei übersteht. Einzige Kritik: Die Feind-KI ist dürftig und die Kampagne dadurch simpel – aber wozu gibt's den Multiplayer-Modus?**

Stephan Freundorfer







Quieckfideler Strategiespaß: Schlachtet in 3D-Umgebung rundenweise feindliche Schweine. Amüsant präsentiert.









Spezialisten an die Front: Je nach Ausbildung können Eure Schweine Minen entdecken (oben), Wunden heilen (rechts) oder scharf schießen.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant

ENTWICKLER:
PSYGNOSIS, ENGLAND
(WWW.PSYGNOSIS.COM)

Wipeout 3 SE

Ohne große Vorankündigungen taucht im neuen Millenium doch noch ein letztes "Wipeout" auf der alten Playstation auf: Psygnosis hat dem dritten Teil eine "Special Edition" spendiert. Wichtigste Neuheit ist die Zugabe von acht Kursen der ersten beiden "Wipeouts" (drei aus dem Ur-Raser sowie fünf der "2097"-Fortsetzung), die neu überarbeitet und aufpoliert wurden, um von der verbesserten Technik zu profitieren.




Ihr seid nicht allein: Im technisch tadellosen Splitscreen füllen Computergegner das Achter-Fahrerfeld auf.

Neben normalen Turnieren gibt es auch frische Herausforderungen für diese Strecken, geflogen wird mit den acht aktuellen Gleitern. Verabschieden müsst Ihr Euch nur vom Solo-'Zerstörer'-Modus (im Splitscreen weiterhin verfügbar), was sich angesichts der Neuerungen verschmerzen lässt: Die Link-Möglichkeit wird diesmal offiziell unterstützt, zudem gibt es zwei neue Prototyp-Strecken zu meistern – beides rasend schnelle Ovale, die mit speziellen Gefährten befahren werden. Und wem die 16 Kurse nicht genügen, der freut sich über einen Cheat, um die Pisten zu spiegeln... *us*

Neuer Kurs, neues Glück: Die eisige 'Sagarmatha'-Strecke forderte schon in "Wipeout 2097" Euer Können.

Nette Gimmicks: Cockpit-Sicht (oben) und Prototypstrecke (unten).

ZUGEGEBEN, VIEL NEUES steckt eigentlich nicht in der "Special Edition": Aufmachung und Technik sind bis auf positive Kleinigkeiten identisch mit der 'normalen' Fassung von "Wipeout 3". Auch die dazugekommenen Strecken kennen Playstation-Veteranen bereits – wirklich genial wäre es gewesen, hätte Psygnosis die Kurse aus der N64-Fassung übernommen. Dennoch, wer "Wipeout" oder einfach futuristische Hochgeschwindigkeitsrennen mag, der kommt um einen Kauf nicht herum (besonders bei dem günstigen Preis): Durch den neuen, weniger krachigen Grafikstil und nicht mehr vorhandenes Pop-Up wirken selbst die acht 'klassischen' Kurse frisch wie nie. Splitscreen und endlose Spielmodi sowie neue Extras wie die ultraflotten Prototyp-Ovale bieten zudem reichlich Möglichkeiten zum Austoben.

Ulrich Steppberger



HERSTELLER	Psygnosis
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	60 Mark
GRAFIK	87%
SOUND	80%

Spielspaß 88%

Gelungene Neuauflage der blitzschnellen Zukunftsraserei: Doppelt so viele Strecken und Detailverbesserungen begeistern.




ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Den Test von "Wipeout 3" (87% Spielspaß) findet Ihr in MAN!AC 10/99.

Fur Fighters

ENTWICKLER: BIZARRE CREATIONS, ENGLAND (WWW.FURFIGHTERS.COM)



Da fliegen die Plüschtier-Innereien: Mit der "Turok"-Steuerung wird gekonntes Ausweichen und Ballern leicht gemacht.

Dank halbautomatischem Zielen trefft Ihr sogar weit entfernte Gegner. Allerdings lässt die Wirkung mit der Distanz nach.

Im Land der Minispiele:

"Fur Fighters" erinnert in vielen Belangen an Rares Baller-Epos "Jet Force Gemini". Nicht nur Charakterwechsel, Spezialfähigkeiten der Helden und typisch britischer Humor wecken Déja-Vu-Erlebnisse, auch die tonnenweise verstreuten Minispiele: Von Senso-artigen Knopfdrückereien über das Zerstören von Holzunterkünften via Abrissbirne bis hin zu U-Bahn-Surfen findet Ihr dutzende unterhaltsame Aufgaben.



Von oben nach unten: Senso-Spiel, Abrissbirne bedienen und Asteroiden pulverisieren.



Gigantismus bei "Fur Fighters": Dieser Schaufelradbagger ist etwa 50-mal so groß wie Euer Held!

Im "Fur Fighters"-Videospielladen steht schon Werbung für die kommenden DC-Hits "Metropolis Sheep Racer" und "Shenmoo"

Vor vielen Jahren überfiel der durchgeknallte Kater General Viggo das verschlafene Heimatdorf der Fur Fighters. Allerdings hat der räudige Vierbeiner nicht mit der Wehrhaftigkeit der 'Kuscheltiere' gerechnet: Sie schulterten ihre Waffen und jagten den Kater samt Gefolge aus dem Ort. Seit dieser fürchterlichen Schmach sinnt Viggo auf Rache. Mit seiner gnadenlosen Bärenarmee fällt der General erneut in das Dorf ein und kidnappt die Sprösslinge der Fur-Fighter-Truppe. Die edlen 'Stoffhelden' machen sich bereit zum entscheidenden Kampf...

Was sich beim ersten Lesen wie die Story zu einem weiteren Knuddel-Spiel anhört, entpuppt sich nach zehn Minuten Zocken als knallharter Third-Person-Shooter im Comic-Stil. Nachdem Ihr Euch für einen der sechs Plüschohren (siehe Kasten) entschieden habt, werdet Ihr erstmal ins Fur-Fighter-Trainingslager geschickt, um Euch mit der Steuerung vertraut zu machen: Mit den vier Aktionsknöpfen bewegt Ihr die Helden durch die 3D-Szenarien, der Analog-Stick dient zum Zielen, die Waffen wechselt Ihr via Digi-Kreuz, und mit den Schultertasten springt Ihr über Hindernisse oder feuert mit der Knarre. Nach dem Übungsparcours findet Ihr Euch im Fur-Fighter-Village wieder. Von hier aus erreicht Ihr – den entsprechenden Schlüssel vorausgesetzt – die sechs gigantischen Schauplätze des Abenteuers. Jede Welt (u.a. 'New Quack City' – das verschneite New York, 'Beaver Power' – ein Kalifornien-Verschnitt) ist wiederum in mehrere Abschnitte und einen Boss-Level unterteilt. So besucht Ihr im New-York-Szenario beispielsweise das World Quack Center, Lower East Quack und das Quackenheim Museum. In jedem dieser Level ist eine bestimmte Zahl von Fur-Fighter-Babies versteckt, die Ihr mit Waffengewalt befreien müsst. Der Clou daran: Die Windelpupser lassen sich nur vom entsprechenden Elternteil davon überzeugen, die Flucht zu ergreifen. Aus diesem Grund haben die Entwickler Warpblasen in den Levels verteilt: Wessen Gestalt Ihr annehmen dürft, hängt davon ab, welchen Fur Fighter Ihr in der transparenten Kugel seht. Da jeder der knuffigen Helden über spezielle Fähigkeiten verfügt, könnt Ihr nicht nur

Charaktere zum Knuddeln



BUNGALOW: Das sieben Jahre alte Känguruh-Männchen ist der beste Freund von Roofus. Er ist nicht gerade das klügste Mitglied der Fur Fighters und lässt sich am liebsten von Roofus oder seiner herrischen Frau herumkommandieren. **Bungalows Spezialität:** Hohe und weite Sprünge.



CHANG: Der kluge rote Pandabär ist in einer reichen chinesischen Familie aufgewachsen. Sein weiser Vater lehrte ihm nicht nur sämtliche asiatische Kampfkünste, sondern auch das Wissen der Welt. **Seine Spezialität:** In Spalten kriechen.



JULIETTE: Die kampferprobte Katzen-Dame ist bekannt für ihr aufbrausendes Temperament und ihren Sturschädel. Läuft Ihr etwas zuwider, zieht sie beleidigt von dannen und geht ihren eigenen Weg. **Juliettes Spezialität:** Klettern.



RICO: Der fünf Jahre alte Pinguin verbrachte seine Jugend an der Südspitze von Argentinien. Er hält sich für einen unbesiegbaren Superhelden und verbringt seine Freizeit mit Tagträumereien. **Seine Spezialität:** Langstreckentauchen.



ROOFUS: Als ältestes Mitglied der Fur Fighters gebührt dem Hund die Ehre des Anführers. Durch seine Erfahrungen in den Glasgower Slums gestählt, erhielt er in der Armee zahlreiche Ehrenmedaillen. **Roofus' Spezialität:** Durch Erdhügel graben.



TWEAK: Der süße Drache ist noch nicht einmal einen Tag alt und gehört schon zu den Fur Fighters. Kaum aus dem Ei geschlüpft, entführte General Viggo seine gesamte Familie – nur Tweak kann sie retten. **Seine Spezialität:** Ausdauernde Gleitflüge.



GENERAL VIGGO: Der räudige Kater ist besessen von seinen Allmachts-Fantasien und dem Hass auf die Fur Fighters. Mit seinen bedingungslos gehorchenden Bärentruppen überfällt er die Heimat der ehrenwerten Kämpfer und entführt als Druckmittel deren Sprösslinge. **Viggos Spezialität:** Intrigen spinnen.



FUR-FIGHTER-BABIES: Die niedlichen Söhne und Töchter der Fur Fighters sind der Schlüssel in General Viggos Plan – mit ihnen als Geisel rechnet Viggo nicht mit einem Angriff der Heldentruppe. **Ihre Spezialität:** Um Hilfe winseln.



Ihr bekommt es nicht nur mit 'fliegenden' Bären (rechts oben) und grunzenden Krokodilen (rechts) zu tun, sondern auch mit funkensprühenden Robotern.

BALLERN BIS DIE WATTEFÜLLUNG FLIEGT – "Fur Fighters" ist für mich die positive Überraschung der letzten Monate. Was die englischen Entwickler Bizarre Creations auf diese Scheibe gepackt haben, sucht auf dem Dreamcast seinesgleichen: Die bunte Comic-Optik scrollt stets flüssig über den Schirm, die satten Schussgeräusche erinnern an die indizierten PC-Shooter von id-Soft und der gigantische Umfang von etwa 50 Stunden Spielzeit garantiert Motivation auf lange Sicht. Doch das herausragende Merkmal der Comic-Ballerei ist die gelungene Mixtur aus Abenteuer- und Action-Elementen: Knackige Rätsel, neugierig machendes Level-Design mit tonnenweise Mini-Aufgaben sowie ausgezeichnete Steuerung paaren sich mit effektvoll in Szene gesetztem Waffenarsenal, intelligenten Plüsch-Feinden und wilden Shootouts. Kaufen!

Oliver Schultes

die quängelnden Kiddies befreien, sondern auch maßgeschneiderte Aufgaben lösen. Rico ist zum Beispiel Meister im Langstreckentauchen und so in der Lage, an Unterwasserschalter zu gelangen. Damit reguliert Ihr den Pegelstand und gelangt in neue Abschnitte oder erreicht hilfreiche Extras wie Schutzschild und zusätzliche Feuerkraft.

Neben dem Adventure-Teil mit zahlreichen Rätseln und einfachen Hüpfpassagen dominiert knallharte Baller-Action. Mit mehr als zwanzig Waffen (u.a. Maschinengewehr, Schrotflinte und Raketenwerfer) gebt Ihr angreifenden Plüsch-Teddys und anderen tierischen Kameraden Saures. Erwischt Ihr dabei einen Bären aus der Nähe mit einer Ladung Schrot, verabschiedet sich Meister Petz mit einer aufstaubenden Wattewolke. Eure Gegner sind allerdings kein dummes Kanonenfutter: Sobald Euch die Teddys registriert haben (kommentiert mit einem 'Teletubbie-Ohoh'), eröffnen sie das Feuer. Schießt Ihr zurück, laufen die Plüschgegner in Deckung oder rollen sich mit einer Stunteinlage gekonnt zur Seite. In höheren Levels attackieren Eure Feinde sogar in größeren Rudels, fiese Heckenschützen nehmen Euch aus sicherer Entfernung ins Visier und pfauenartige Vögel ballern Euch mit Raketenwerfern eins vor den Latz. *os*

Multiplayer-Freuden: *Bis zu vier Spieler dürfen sich in diversen Spielmodi gegenseitig das Fell über die Ohren ziehen. Die knapp ein Dutzend Arenen sind thematisch an das Einspieler-Abenteuer angelehnt und mit Verstecken und Waffen gepflastert. Übrigens: Ihr dürft selbst entscheiden, ob Ihr in Ego- oder Third-Person-Perspektive in die Schlacht zieht.*

HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	79%
SOUND	68%
Spielspaß	85%

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

Originelle Mischung aus Ballerei und Adventure: Erforscht mit Comic-Helden gigantische Level und schießt Teddys in Fetzen.

IT'S A MANIAC

'Fluffmatch': In den Mehrspieler-Modi bleibt die Bildrate auf hohem Niveau – trotz zahlreicher Special-FX.



ANDERE VERSIONEN
Eine PC-Umsetzung ist geplant

Excitebike 64

ENTWICKLER:
LEFT FIELD STUDIOS, USA
(WWW.EXCITEBIKE64.COM)



Evel Knievel lässt grüßen: Die Hallenkurse sehen zwar nicht besonders spektakulär aus, Haarnadelkurven und High-Jumps sind aber nur mit optimaler Fahrtechnik zu meistern.

Das Original-"Excitebike"

erschien in Japan bereits 1984 fürs NES. Zwar war das Spiel grafisch schon damals nicht berauschend, in spielerischer Hinsicht gilt "Excitebike" jedoch als kleines Meisterwerk und wird heute noch unter Oldie-Fans hoch gehandelt. Eigentlich kein Wunder, entwarf das Original doch niemand geringerer als Programmier-Legende und "Mario"-Schöpfer Shigeru Miyamoto. Auch bei der

Klassisch: Das Ur-"Excitebike" glänzte trotz schlichter Grafik mit erstaunlicher Spieltiefe.

Entwicklung von "Excitebike 64" war Miyamoto involviert, fungierte allerdings nur als Berater. Programmiert wurde das Spiel vom kalifornischen Team Left Field Studios.

Endlich! Nach über zweijähriger Entwicklung präsentiert uns Nintendo mit "Excitebike 64" den langerwarteten Nachfolger des 8-Bit Klassikers (siehe linke Randspalte). Wer nun allerdings den x-ten uninspirierten Aufguss eines namenhaften Oldies erwartet, kennt das japanische Traditionsunternehmen schlecht. In bester Nintendo-Manier wurde das Motocross-Spektakel nicht einfach in die dritte Dimension verlegt, sondern zu einer umfangreichen Zweirad-Simulation mit zahlreichen Extras und Zusatzmodi ausgebaut.

Das Kernstück des Spiels ist die 'Saison'-Variante: Zwanzig Hallen- und Freilandstrecken – unterteilt in vier Klassen – warten darauf, von Euch gemeistert zu werden. Dabei steht Euch zu Beginn lediglich die Bronze-Liga offen. Zugriff auf die Silber-, Gold- und Platin-Klassen erhält nur, wer im jeweils vorigen Wettbewerb als Sieger auf dem Treppchen stand. Das hört sich einfacher an als es ist: Die abwechslungsreichen Strecken mit 180°-Kurven, gigantischen Sprungeinlagen und engen Tunnelpassagen verlangen Euch wirklich das Äußerste an fahrerischem Können ab. Nur wer die komplexe Wechselwirkung von Gas und Bremse im Schlaf beherrscht, hat eine Chance auf den Sieg. Notorische Raser rauschen regelmäßig in die Leitplanke. Dabei erscheint die Steuerung zunächst simpel: Mit dem Analogstick lenkt Ihr Euer Bike, mittels A-Button gebt Ihr Gas, mit B wird gebremst. Durch Druck auf die R-Taste schlittert Ihr mit gestrecktem Bein durch enge Kurven, via Z-Trigger wird ein zusätzlicher Turbo aktiviert. Doch erst durch Kombination dieser vier Steuerelemente ergeben sich rennentscheidende Spezialmanöver. Aber keine Bange, seht Ihr in der Meisterschaft kein Land, empfiehlt sich ein Besuch im Trainingslager. Schritt für Schritt werden angehende Motocross-Profis hier in die komplexe Steuerung der heißen Öfen eingewiesen. Scharfe U-Turns und extraweite Sprünge dank richtigem Turbo-Timing sollten anschließend kein Problem mehr darstellen. Wer sich allein schnell langweilt, kann die Meisterschaften via Splitscreen auch mit bis zu drei Freunden bestreiten.

Neben dem 'Saison'- und einem 'Time Trial'-Modus bietet "Excitebike 64" zahlreiche weitere (freizuspielende) Herausforderungen: In der Stuntmanege vollführt Ihr zur Freude des johlenden Publikums waghalsige Kunststückchen, die man im echten Leben ganz sicher nicht nachahmen sollte. Das '3D-Excitebike' lässt Euch die Strecken des Originals in neuer Perspektive erleben,



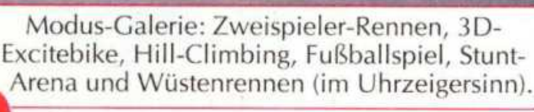






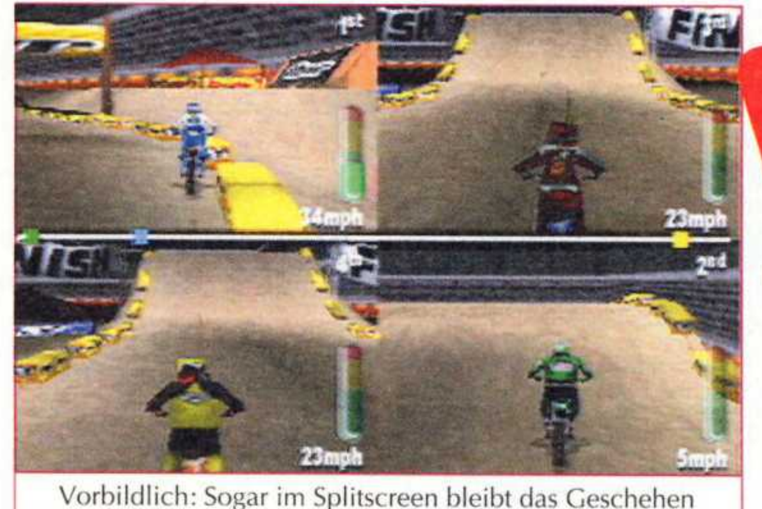








Modus-Galerie: Zweispieler-Rennen, 3D-Excitebike, Hill-Climbing, Fußballspiel, Stunt-Arena und Wüstenrennen (im Uhrzeigersinn).



Vorbildlich: Sogar im Splitscreen bleibt das Geschehen flüssig und einwandfrei spielbar.

DAS ERFOLGSREZEPT VON NINTENDO geht ein weiteres Mal auf. Perfekte Handhabung, gepaart mit toller Präsentation und enormer Spieltiefe lassen wieder dieses typische Nintendo-Kribbeln aufkommen. Typisch deshalb, weil es fast immer N64-Produkte sind, die mich für Genres begeistern können, mit denen ich von Haus aus eigentlich wenig anzufangen weiß. So auch im Falle von Rennspielen bzw. "Excitebike 64". Was auf den ersten Blick wie ein simpler Arcade-Racer aussieht, entpuppt sich nach ein paar Runden als komplexe Motocross-Simulation. Nur wer die umfangreiche Steuerung der eigenwilligen Rennmaschinen perfekt beherrscht, hat die Chance, in den hohen Ligen als erster durchs Ziel zu knattern. Glück spielt hierbei keine Rolle, für jede Schanze und jede Kurve existiert eine optimale Taktik. Hat man die erstmal gefunden, gibt es kein Halten mehr. Abwechslungsreiche Strecken, fiese Gegner und tonnenweise Extras garantieren Langzeitmotivation. Auch technisch haben wir wenig zu meckern: Die Grafik bleibt selbst in den Mehrspieler-Modi flüssig und gerät nur bei hohem Gegneraufkommen dezent ins Stocken. Auch wenn Euch vier Räder lieber sind, an "Excitebike 64" kommt kein Rennspiel-Freak vorbei.

Colin Gäbel

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.



Rundfahrt inklusive: Die Outdoor-Strecken zeigen von Wüste und Bergidyll bis zur Eiswelt alles, was Amerikas Natur zu bieten hat.

während Ihr im 'Hill-Climb'-Modus per Motorrad einen steilen Berg erklimmt. Aber Vorsicht! Nur wer feinfühlig mit Gas und Bremse umgeht, hält das Gleichgewicht und kämpft sich Meter für Meter den Hügel hinauf. Im Wüstenrennen brettert Ihr unter sengender Sonne querfeldein von einem Checkpoint zum nächsten. Den wohl ungewöhnlichsten Extra-Modus stellt das Motorrad-Fußball dar: Zwei Mannschaften zu je zwei oder vier Spielern versuchen hierbei durch geschicktes Anschubsen einen übergroßen Fußball ins Tor des Gegners zu bugsieren. Als besonderes Schmankerl spendieren Euch die Entwickler noch einen Streckeneditor. Solltet Ihr bereits alle Kurse im Schlaf beherrschen, bastelt Ihr Euch einfach aus verschiedenen Versatzstücken Euren persönlichen Traumparcours.

Für dichte Rennatmosphäre sorgen neben der guten Optik besonders die stimmigen Kommentare des Stadionsprechers und schrilles Motorgeknatter. *cg*

Überrundet! ***Mit "Excitebike 64" besteigt Nintendo auf Anhieb den Thron unter den Moto-cross-Rennspielen. Technisch wie spielerisch degradiert der neue König die aktuelle Konkurrenz – bestehend aus "J. McGrath Supercross 2000", Top Gear Hyperbike" (beide MAN!AC 5/00) und "Supercross 2000" (MAN!AC 4/00) – zu virtuellem Fußvolk.***







Von oben: "J. McGrath Supercross 2000", "Top Gear Hyperbike", "Supercross 2000".



Aua: Achtet darauf, nach weiten Sprüngen möglichst mit beiden Rädern zu landen. Sonst geht´s schnell über den Lenker.



ENTWICKLER:
RUNE CRAFT, ENGLAND
(WWW.DMA-DESIGN-CO.UK)

Evo´s Space Adventures


Beim Wüstenfuchs ist der Name Programm: Der schießwütige Vierbeiner wehrt sich gegen die feuchte Aussprache eines Kamels.



Kurioses aus der Spielegeschichte: Ende 1998 entsprang den Hirnwindungen der schrägen Schottentruppe DMA-Design ("Lemmings") die abgedrehte Hüpf- und Knobelmischung "Spacestation Silicon Valley". Trotz positiver Presse-Resonanz interessierte sich leider kaum ein N64-Besitzer dafür, auch Umsetzungen waren nicht geplant. 18 Monate später landet nun doch noch eine Playstation-Fassung in der Redaktion, diesmal unter dem Namen "Evo's Space Adventures".

Ihr übernehmt die Rolle des Chips gleichen Namens und macht Euch mit ihm auf, in rund 30 Levels knifflige Aufgaben zu lösen. Dazu übernehmt Ihr kurzerhand per Knopfdruck die Körper herumlaufender Tiere. Diese haben durch kybernetische Entwicklungen neue Fähigkeiten entwickelt: Die Rennmaus etwa schaft Schallgeschwindigkeit, während Pinguine mit Schneebällen scharf schießen oder Karnickel ihre Ohren als Rotoren gebrauchen. Diese Begabungen setzt Ihr indivuell ein, um knackige Schalterrätsel zu lösen oder Abgründe zu überqueren. Um Energieverluste aufzufrischen, sammelt Ihr herumliegende Kristalle ein, über die Begabungen Eures Wirtskörpers informiert Ihr Euch via Wand-Terminals. *us*

NEUER NAME, DOCH KEIN GLÜCK: ***Obwohl ich eine jener einsamen Seelen bin, denen "Spacestation Silicon Valley" prima gefallen hat, kann ich dieser verspäteten Umsetzung nichts abgewinnen. War die Grafik auf dem N64 schon kein Meilenstein, ist sie auf der Sony-Konsole noch schlechter ausgefallen. Grobe Texturen, ruckliges Scrolling und ungünstige, oft zu weit entfernte Kamerawinkel beleidigen das Auge – nicht mal das neue FMV-Intro weiß zu gefallen. Dazu kommt eine grobschlächtige Steuerung und viel zu träge Bewegungen der Tiere, durch die der Spielablauf kräftig leidet. Alleine der skurrile Fahrstuhlsound hat sich wacker gehalten. Schade drum, denn das abgedrehte Spielprinzip wäre einen Blick wert gewesen, so macht Ihr besser einen Bogen um "Evo".***



Ulrich Steppberger



ANDERE VERSIONEN
Der N64-Vorläufer (Test in MAN!AC 12/98) wird auf 71% Spielspaß abgewertet.

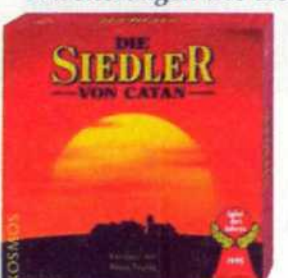
ENTWICKLER:
SIMILIS, DEUTSCHLAND
(WWW.RAVENSBURGER.DE)

Catan: Die erste Insel





Klaus Teuber, der Kopf hinter der Brettspielvorlage, begann seine Karriere mit "Barbarossa", für das er 1988 die Auszeichnung 'Spiel des Jahres' erhielt. Zu seinen weiteren Werken zählen z.B. "Adel verpflichtet" und "Drunter & Drüber". Sein größter Erfolg ist und bleibt jedoch "Die Siedler von Catan", mit denen er 1995 so ziemlich jeden Preis abräumte, den die Spielzeugindustrie zu vergeben hat. Erweiterungen wie die



"Seefahrer", ein "Siedler"-Kartenspiel und das brandneue "Die Sternfahrer von Catan" folgten. Für das komplette "Siedler"-Paket samt Zusätzen zahlt Ihr übrigens 160 Mark – im Vergleich dazu ist die Konsolenversion eine günstige Alternative.



Harter Handel: Verzweifelte Konkurrenten könnt Ihr beim Warentausch gehörig abzocken.



Die Würfel sind gefallen: Die Spielmechanik des Playstation-"Catan" wurde eins zu eins von der Brettspielvorlage übernommen – inklusive der zufallsbedingten Rohstoffverteilung.



Nach der erfolgreichen Umsetzung für PC kommt eines der beliebtesten deutschen Brettspiele nun auch auf die Playstation. "Die Siedler von Catan" haben zwar ihren Digi-Namen wegen lizenzrechtlicher Gründe leicht abgewandelt, spielen sich aber genauso wie am heimischen Wohnzimmertisch.

Bis zu vier Leute versammeln sich um die aus sechseckigen Landschaftskarten zusammengesetzte Insel Catan und errichten rundenweise Dörfer, Städte und Straßen. Grundlage für jedwede Bautätigkeit sind Rohstoffe, die Ihr dem Würfelglück zu verdanken habt. Sämtliche Felder besitzen nämlich einen Zahlenwert von 2 bis 12, jeder Spieler bestimmt mit zwei Würfeln am Beginn seines Zugs, welche Landschaften Erträge bringen. Grenzen Eure Siedlungen an solche Felder, erhaltet Ihr die entsprechenden Rohstoffe. Erz, Wolle, Lehm, Holz und Getreide investiert Ihr wiederum in verschiedener Anzahl und Kombination in Eure Infrastruktur: Legt Straßen, errichtet Orte oder wertet eine bestehende Siedlung zur Stadt auf. Zusätzlich könnt Ihr Eure Rohstoffe in Entwicklungskarten investieren, die Sonderaktionen erlauben oder Siegpunkte bringen. Eine bestimmte Anzahl dieser Punkte, die durch Besitz von Orten oder der längsten Straße verdient werden, macht Euch zum Gewinner. Als kleine Gemeinheit dürft Ihr bei gewürfelter Sieben eine Räuberfigur versetzen, die Rohstofferträge unterbindet und Euch eine Karte des Gegners verschafft. Fehlen Euch Naturalien für bestimmte Vorhaben, dürft Ihr aber auch mit Euren Kontrahenten handeln oder zu einem miesen Wechselkurs mit der Bank tauschen.

Auf der Playstation spielt Ihr nicht nur das oben beschriebene, ursprüngliche Szenario. In einer umfangreichen Kampagne ist auch die Seefahrer-Erweiterung enthalten, die Euch in den Genuss von Schiffen, Piraten, Gold und unbewohnten Inseln bringt. Zudem bieten die höheren Missionen einige Konsolen-spezifische Extras wie Sturmfluten, Deiche oder Vulkane. Wollt Ihr Euch nicht tagelang durch die Kampagne schlagen, wählt Ihr einfach eines der 17 Einzelszenarien oder das freie Spiel, bei dem Ihr einige Optionen wie die vorgegebene Siegpunktzahl variiert.

Habt Ihr nicht genug Freunde, um Euch zu viert vor den Fernseher zu scharen, könnt Ihr auch gegen die unablässig quatschenden KI-Gegner spielen. Dabei fordern die mittlere und hohe Stufe des variablen Schwierigkeitsgrades selbst hartgesottene Brettspielprofis. *sf*

"CATAN" VERLIERT auch in der digitalen Version nichts von seiner herausfordernden Komplexität – trotz der simplen Regeln und der wenigen Spielbestandteile. Similis hat den Brettspiel-Bestseller einwandfrei umgesetzt, die Optik ist zweckmäßig, die Anzahl der Missionen ordentlich. Auch die CPU-Kontrahenten sind auf höherem Schwierigkeitsgrad recht clevere Bürschchen, an denen man sich nicht selten die Zähne ausbeißt. Einzig für deren Sprach-Samples haben die Entwickler Schelte verdient: Wenn ich stundenlang immer dieselben, dümmlichen Sprüche hören will, kann ich auch RTL gucken. Das größte Problem an der Playstation-Siedelei ist allerdings ein Genre-typisches: Ein Gesellschaftsspiel macht alleine am Bildschirm viel weniger Spaß als in geselliger Runde rund um den Küchentisch.

Stephan Freundorfer



HERSTELLER	Ravensburger
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	50 Mark
GRAFIK	61%
SOUND	43%
Spielspaß	79%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Gelungene Umsetzung des beliebten Brettspiels ohne tiefgreifende Neuerungen





Siegpunkte gewinnt Ihr nicht nur durch den Bau von Siedlungen. Auch die längste Straße wird belohnt. Rechts seht Ihr einige Spielstatistiken.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant. Eine PC-Fassung ist bereits erschienen.

ENTWICKLER:
VCC/FEB, DEUTSCHLAND
(WWW.YARG.DE)

Mag Force Racing

„Killer Loop" ist nicht mehr: Die Dreamcast-Umsetzung verzichtet auf die kostspielige Klamottenlizenz und geht als „Mag Force Racing" an den Start. Wie gehabt rauscht Ihr mit ultramodernen Gleitern gegen acht Kontrahenten über abgedrehte Pisten, die mit abenteuerlichen Steilkurven, Gefällen und Loopings gespickt sind. Damit Ihr nicht den Bodenkontakt verliert, nutzt Ihr einen Magneten, der ebenso regelmäßige Aufladung benötigt wie der Turboschub.



Futuristisches Duell: Sobald Ihr im Splitscreen um die Wette rast, traut sich kein Computergegner mehr auf die Piste.

Die 128-Bit-Fassung wurde einem ausführlichen Tuning unterzogen: So stehen mehrere neue Gleitertypen zur Wahl, die Strecken hat man um zwei weitere Schauplätze auf insgesamt zehn aufgestockt. Sammelt Ihr eine Waffe, verkündet eine kühle Frauenstimme die Wirkungsweise. Wichtigste Neuerung ist der Mehrspieler-Modus: Im Splitscreen tummeln sich bis zu vier wackere Piloten. Neben normalen Rennen steht 'Arcade' zur Wahl, in dem sich regelmäßig die Bedingungen z.B. durch Invertierung der Steuerung oder Waffenwechsel ändern. *us*



Freier Blick nach außen: Wie auch "Underground" (rechts) ist der Kurs in Osaka Dreamcast-exklusiv.

Vier in Gefahr: Bei voller Besetzung wird so manche Kurve zu eng.



EINERSEITS LÄSST "MAG FORCE RACING" WENIG WÜNSCHE OFFEN: Schwächen der Playstation-Fassung wie der eklatante Mangel eines Mehrspieler-Modus wurden behoben; mehr Waffen, Fahrzeuge und Strecken sorgen ebenfalls für zusätzliche Abwechslung. Dennoch geht mir einfach das Flair ab: Während „Killer Loop" auf der Sony-Konsole vor allem durch die brilliante Optik verblüffte, ist der Glanz auf dem Dreamcast lang nicht so groß. Stattdessen macht sich ein steriler Eindruck breit, vor allem bei den Gleitern enttäuschen teilweise arg fade Texturen. Wieso sich zudem bei jedem Kurvenschwenk ein leichtes Ruckeln bemerkbar macht, ist mir ebenfalls nicht klar. An „Wipeout 3" reicht „Mag Force Racing" nicht heran, ist aber für Sega-Anhänger (auch mangels Konkurrenz) eine gute Wahl.

Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Crave
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	73%
SOUND	71%

Spielspaß 78%

Optionsmäßig ordentlich aufgebohrte Umsetzung des SciFi-Flitzers, dem allerdings etwas Dynamik und Spieltiefe abgeht.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Das Playstation-"Killer Loop" (Test in MAN!AC 10/99) wird auf 77% abgewertet.

ENTWICKLER:
CAPCOM, JAPAN
(WWW.CAPCOM.COM)

Street Fighter 3 Double Impact

Endlich schafft eine "Street Fighter"-Episode den Sprung auf deutsche Dreamcasts. Auf der GD-Rom findet Ihr sowohl den alten "Street Fighter 3"-Automaten als auch das "Double Impact"-Update. Letzteres zeichnet sich im wesentlichen durch eine höhere Kämpferzahl aus, die restlichen Features unterscheiden sich kaum. Maximal fünfzehn Charaktere stehen Euch zur Wahl, von denen Ihr Endgegner Gill und Karatemeister Akuma jedoch erst freispielen müsst. Die restliche Rüpel-Riege besteht aus neuen Figuren wie Eremit Oro, Wrestler Alex oder Capoeira-Schönheit Elena. Die einzig bekannten Helden sind Ryu und Ken. Diese hauen sich mit bekanntem Drei-Stufen-Schlag und -Tritt durch die Stages, dazu kommen diverse Halb- und Viertelkreis-Specials. Für zusätzliche Vernichtung sorgen Super-Moves sowie das Kontersystem, mit dem Ihr vorlaute Kontrahenten auf die Matte pfeffert. Zum Üben verzieht Ihr Euch in den obligatorischen Trainingsraum, ansonsten hält sich die Optionsvielfalt in Grenzen. Lediglich ein simpler Zweispieler-Modus sorgt für Abwechslung vom normalen Turnier-Alltag. *dm*

Harte Sprungkicks und explosive Halbkreis-Specials sind das Markenzeichen der "Street-Fighter"-Serie





Die Maß ist voll: Der bierbäuchige Riese Hugo ist zu langsam für den wuseligen Chinesen Yang.



"STREET FIGHTER", DIE NÄCHSTE: Mit "Double Impact" geht der alte Glaubenskrieg zwischen Bitmap-Kämpfern und Polygon-Prüglern in eine weitere Runde. Auch mit dem neuesten Machwerk bewegt sich Capcom auf gewohnten Wegen. Zwar haben sich die Designer endlich mal ein paar neue Charaktere aus den Fingern gesaugt, im Vergleich zur hauseigenen "Alpha"-Konkurrenz ist die Kämpferriege aber genauso erbärmlich wie die Optionen. Wer sich davon nicht stören lässt, freut sich über brillante Animationen und konkurrenzlose Spielbarkeit. Der mittlerweile fast schon antike Automat wurde originalgetreu umgesetzt und spielt sich dank 60-Hertz-Modus angenehm flott. Beat'em-Up-Puristen verkürzen sich die Wartezeit auf "Street Fighter Alpha 3", 3D-Fetischisten wenden sich wie immer ab.

David Mohr

HERSTELLER	Capcom
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	72%
SOUND	68%

Spielspaß 85%

Handfestes 2D-Geprügel mit wunderschönen Animationen. Leider mangelt es an Charakteren und Optionen.



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die japanische Fassung wurde in MAN!AC 3/2000 mit 85% Spielspaß bewertet

ENTWICKLER:
Studio 33, England
(www.studio33.co.uk)

Destruction Derby Raw



Gleich gibt's Krach: Kreuzungen auf den Kursen führen zu den wüstesten und punkteträchtigsten Kollisionen.

Echte Rennspielprofis

sind die Entwickler von Studio 33: Der englische Softwareproduzent werkelt ausschließlich an Rasereien und lässt sich mit seinen Veröffentlichungen Zeit. Bisher erschienen für die



Noch immer beste Wahl für Playstation-Schumis: "Formel 1 '99" aus dem Hause Studio 33.

Playstation nur 1998 die US-Rennsportalternative "Newman Haas Racing" sowie die letztjährige Formel-1-Episode, die nach dem 98er-Durchhänger zeigte, dass auf der Sony-Konsole immer noch Steigerungen möglich sind.



Das 'Oilslick'-Oval hat's in sich: Etwas zu viel Gas, und Ihr hängt zusammen mit dem Gegner in der Bande.



Schrottspuren im Schnee: Produziert Ihr eine Massenkarambolage, bleibt es nicht nur bei Lackschäden, auch Karosserieteile bleiben auf der Strecke.



Während Fans von Rallye-, Formel-1- und Luxusflitzern im Monatstakt mit neuem Futter versorgt werden, leiden Anhänger weniger populärer Autovarianten an Unterversorgung: Wer seine Vehikel lieber schrottet als pfleglich behandelt, ging mit Ausnahme von „Demolition Racer" zu Beginn des Jahres leer aus. Damit dieser Zustand ein Ende hat, besinnt sich Sony auf Erfolge der Playstation-Anfangszeit und lässt einen Klassiker von Psygnosis nach vier Jahren wieder aufleben: „Destruction Derby Raw" ist der Titel des dritten Teils der Blech- und Crashorgie.

Am denkbar einfachen Grundprinzip wurde nicht gerüttelt: Ihr schwingt Euch hinter das Lenkrad eines Boliden und brettert auf ausgefallenen Pisten in nicht minder aggressive Kontrahenten. Durch gezieltes Rammen erhöht Ihr Euer Punktekonto: Ein sanfter Rempler (martialisch ‚Zerstörer' genannt) bringt schlappe zehn Zähler, heftige Aktionen sind entsprechend mehr wert. Einfache Dreher und Rollen gehören noch zum Standard-Repertoire eines erfolgreichen Crashfahrers, richtig dicke Belohnungen gibt es für Gemeinheiten wie einen ‚Dampfhammer' oder den besonders liebevoll titulierten ‚Bauchschlitzer'. Damit Ihr nicht vollständig zum Straßen-Rambo mutiert, sind Eurer Zerstörungswut Grenzen gesetzt: Zum einen kassiert Ihr auch für eine gute Platzierung am Rennende bis zu 1000 Punkte, zum anderen hält Euer Auto der Gewaltorgie nur begrenzt stand. Die Schadensanzeige ist zweigeteilt in einzelne Partien wie Front und Seite sowie einen Gesamtzustand. Erst wenn sie voll ist, haucht Euer Vehikel seine letzten Auspuffgase aus – geht dagegen nur ein Einzelteil zu Bruch, könnt Ihr zwar weiterfahren, müsst aber unter Umständen mit fiesen negativen Wirkungen leben: Eine stark verzogene Lenkung erfordert ständiges

DER UPDATE DER ALTERNDEN "DESTRUCTION DERBY"-LIZENZ ist prima gelungen, Studio 33 hat sehr vieles richtig und nur wenig falsch gemacht. Die zahlreichen Strecken sind unterschiedlich genug, um Euch verschiedene Fahrtaktiken abzuverlangen. Das faire Punktesystem lässt dabei nicht den Frust aufkommen, der beim Konkurrenten "Demolition Racer" für gelegentliche Wutanfälle sorgte. Die 'Kampf'-Modi sind für wilde Zerstörungsschlachten hervorragend geeignet – zumal sie selbst im Vierer-Splitscreen trotz spürbarer Ruckeleien noch gut spielbar sind. Zum ganz großen Glück fehlt allerdings der letzte Kick: Der Optik hätte mehr Farbe nicht geschadet, außerdem kriegt Ihr von den großen Crashorgien leider etwas wenig mit. Die Unfälle gerammter Gegner spielen sich meistens erst hinter Euch ab.

Ulrich Steppberger



Das sieht nicht gut aus: Euer "Angriff"-Partnerjeep dümpelt hinter der Konkurrenz auf dem letzten Platz dahin.





Alle gegen einen: Im 'Armageddon'-Zerstörungsderby seid Ihr das einzige Ziel.

'Schnapp die Bombe' und werde sie rechtzeitig wieder los, sonst gibt's statt Punkten nur ein kaputtes Auto.

Leben am Abgrund: Auf dem Wolkenkratzer heißt es rempeln oder abstürzen.

Gegensteuern, während die Leistung angeschlagener Motoren bei der Beschleunigung stark zu wünschen übrig lässt.
Herzstück von „Destruction Derby Raw“ sind die 'Wrack-Rennen': Satte 25 Kurse warten darauf, von Euch erfolgreich absolviert zu werden. Neben normalen Rundkursen trefft Ihr auf holprige Feldwege oder tückische Arenen – unfallerhöhende Gemeinheiten wie massive Sprünge oder heikle Kreuzungen sind ebenso wieder mit dabei wie bis zu 20 Konkurrenten. Ein Sieg zur Qualifikation ist nicht nötig, nur das vorgegebene Punktelimit solltet Ihr übertreffen, um zur nächsten Piste vorzurücken. In der ersten Kategorie benötigt Ihr läppische 1000 Zähler, die schon über den ersten Platz machbar sind, später kommt Ihr ohne Crashpunkte nicht mehr aus. Je nach Schwierigkeitsgrad stehen Euch vier verschiedene Fahrzeuge zur Wahl, die sich neben ihrer Robustheit in Spitzengeschwindigkeit, Beschleunigung und Lenkung unterscheiden.
Gelüstet es Euch nach einer taktischeren Variante, steigt Ihr ins 'Schrotten für Schotter' ein: Hier ist die Rennreihenfolge vorgegeben und Ihr verdient Euch über fleißiges Punkten Geld, das in neue Autos und Reparaturen gesteckt wird. Gehen Euch die Moneten aus, heißt es prompt 'Game Over'.
Ideal für zwischendurch und auch für bis zu vier Spieler im Splitscreen (mit zusätzlichen Computergegnern) gedacht sind die vier 'Kampf'-Modi: Beim 'Angriff' tuckert Ihr im Duett mit einem schwer gepanzerten, aber langsamen Jeep über spezielle Kurse und müsst durch Behinderung der Kontrahenten dafür sorgen, dass Euer Partner möglichst weit vorne liegt. Das klassische 'Zerstörungs-Derby' schickt Euch in eine Arena, in der nur eins zählt: Schrotten oder geschrottet werden. Je nach Variante spielt Ihr auf Punkte oder seid das alleinige Opfer aller anderen.
Ähnlich gelagert, aber ganz anders anzugehen ist der ‚Wolkenkratzer‘: Das Geschehen wird hier auf das Dach eines Hochhauses verlegt, unliebsame Konkurrenz schubst Ihr also kurzerhand über die Kante in den Abgrund. Letzter im Bunde ist 'Schnapp die Bombe'. Hier rauscht Ihr wieder durch Arenen, punktet aber nur auf besonders hinterhältige Weise. Nur wer eine Bombe mit sich herum kutschiert, wird dafür belohnt. Werdet Ihr den Knallkörper allerdings nicht los, bevor die Zündschnur heruntergebrannt ist, geht Ihr kurzerhand in die Luft – und statt lohnender Zähler erhöht sich nur der Schaden an Eurem Vehikel. *us*



Punktekombo: Stuppst Ihr einen Kontrahenten besonders geschickt an, erntet Ihr gleich mehrfach Zähler für seine Schäden.

"DESTRUCTION DERBY RAW" IST DER NEUE CRASH-KÖNIG: Neben der großen Auswahl an abwechslungsreichen Strecken und originellen Spielmodi überzeugt vor allem das authentische Handling der schwerfälligen Ami-Schlitten. So schaukeln die weich gefederten Boliden realistisch über Bodenwellen und lassen sich – einmal übersteuert – nur noch schwer unter Kontrolle bringen. Das schraubt zwar den Schwierigkeitsgrad in die Höhe, macht aber auf lange Sicht mehr Spaß. Auch an der Optik gibt's wenig zu mäkeln: Die Bildrate ist auf hohem Niveau und das berauschende Geschwindigkeitsgefühl braucht sich vor Infogrames' Konkurrenten "Demolition Racer" nicht zu verstecken. Im Gegensatz zu Ulrich finde ich die Punkteverteilung nicht optimal – viel zu oft bekommt Ihr Punkte zufällig gut geschrieben oder geht leer aus.

Oliver Schultes




Hoppla: Kapitale Überschläge wie hier passieren im Eifer des Gefechts schnell, wenn Ihr Sprünge schlecht anfahrt.

Schrotthistorie:

Trotz der langen Pause zwischen dem zweiten und dritten Teil gehört "Destruction Derby" neben "Wipeout" zum Playstation-Inventar: Der Urahn erschien bereits 1995 kurz nach dem Europastart der Konsole und wurde trotz diverser Gameplay-Mängel zum Erfolg – sogar eine Saturn-Umsetzung folgte. Ein Jahr später verlegte sich "Destruction Derby 2" zu sehr auf den Renn- statt Rempelanteil. Danach verließ ein Großteil der Crew den damaligen Entwickler Reflections und formierte sich zum Pitbull Syndicate, das 1999 den inoffiziellen Nachfolger "Demolition Racer" präsentierte. Letzter Sprößling der umfangreichen "Destruction Derby"-Familie ist eine akzeptable N64-Umsetzung, die jedoch qualitativ nicht an die Playstation-Vorbilder heranreichte.



Sieht so aus, heißt aber anders: "Demolition Racer" ist ein gelungener "Destruction"-Clone.



Gruppentherapie: Zu zweit und zu viert ausgetragene Zerstörungsorgien sorgen im Handumdrehen für gewaltige Schrotthaufen.



Rabiate und unterhaltsame Autorempelei mit üppigem Streckenangebot und abwechslungsreichen Spielmodi



ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant, der Vorgänger "Destruction Derby 2" wurde vor Urzeiten in MAN!AC 12/96 getestet und wird auf 64% Spielspaß abgewertet.

Legend of Legaia

ENTWICKLER: Sony, Japan (www.playstation.de)

Was lange währt, wird endlich gut: Knapp ein Jahr nach Veröffentlichung der US-Version beschert uns Sony endlich die PAL-Umsetzung ihres 99er-Martial-Arts-Rollenspiels.

Viele Jahre lebten die Menschen von Legaia mit Hilfe magischer Kristallwesen in Glück und Frieden. Erst diese sogenannten Serus verliehen ihren Trägern die nötige Kraft, in der unwirtlichen Umwelt zu überleben. Eines Tages aber zog ein mysteriöser Nebel über das Land, der die ansonsten friedlichen Serus in mordende Bestien verwandelte. Den machtlosen Menschen blieb nur die Flucht vor ihren einstigen Helfern. Lediglich die geheimnisvollen Ra-Serus widerstanden der unheimlichen Verwandlung. Doch diese seltenen Artefakte schlummern über das gesamte Land verteilt in den sagenumwobenen Genesis-Bäumen. Als junger Jäger Vahn ist es nun Eure Aufgabe, diese Bäume zu finden und mit ihrer Hilfe das geplagte Legaia für immer vom Fluch des teuflischen Nebels zu befreien.

Ihr beginnt Euer Abenteuer zunächst alleine, bereits nach kurzer Zeit erhaltet Ihr jedoch durch das Waisenmädchen Noa und den Kriegermönch Gala tatkräftige Unterstützung. Der Spielverlauf gestaltet sich genretypisch: Auf der Oberwelt besucht Ihr Städte, mächtige Burgen und finstere Dungeons. In den Dörfern stattet Ihr Euch mit nützlichen Heilmitteln und neuen Waffen aus, plauscht mit den Bewohnern oder haltet ein erholsames Nickerchen. Die Dungeons hingegen sind von bösartigen Vögeln, Monsterfröschen und ähnlichen Biestern bevölkert. Kommt es zum Kampf, wird in eine 3-D Arena umgeschaltet, wo Ihr zwischen regulären Attacken (siehe Randspalte), Heil- und Angriffszaubern wählt. Erlegte Ungeheuer bescheren Euch Gold und Erfahrungspunkte, mit denen sich die Fähigkeiten Eurer Helden steigern lassen. Auch die Zaubersprüche gewinnen durch häufige Anwendung an Durchschlagskraft. Dürft Ihr auf der Oberwelt jederzeit sichern, müsst Ihr in den Verliesen und Städten nach Speicherpunkten Ausschau halten. An ausgesuchten Stellen lockern zudem atmosphärische Rendersequenzen die Story auf. Die musikalische Untermalung verwöhnt Euer Ohr je nach Situation mit fröhlichen Mitpfeif-Melodien oder melancholischer Trauermusik. *cg*

***Das Kampfsystem** lässt Euch viel Freiraum für taktische Finessen. Aus verschiedenen Angriffsmöglichkeiten wie Hochkick, linker oder rechter Haken wählt Ihr je nach Gegner die optimale Strategie. So zeigen logischerweise Fußfeger bei fliegenden Kreaturen keine Wirkung, während ein hoher Schlag bei kriechenden Feinden buchstäblich ins Leere geht. Durch das Kombinieren verschiedener Attacken führt Ihr zudem in bester Prügelspielmanier wuchtige Combos aus. Die entsprechenden Kombinationen entdeckt Ihr durch Ausprobieren oder in alten Büchern, die überall in Legaia versteckt sind.*



Praktisch: Aus vier unterschiedlichen Angriffsvariationen setzt Ihr vernichtende Combo-Manöver zusammen.

Wer suchet, der findet: Um an die versteckten Schatzkisten zu kommen, müsst Ihr oft lange Umwege in Kauf nehmen.



Links: Kampfmönch Gala ist Euch zu Beginn nicht freundlich gesonnen. Oben: Autsch! Diese Frosch-Attacke hat gesessen.

SONY LIEFERT "LEGEND OF LEGAIA" eindeutig zu spät an Fantasy-hungrige PAL-Spieler aus. Die technische Ausführung ist zwar solide, speziell die Grafik kann jedoch mit aktuellen Playstation-Perlen wie "Final Fantasy 8" oder "Vagrant Story" nicht mithalten. Auch die Story lässt epischen Tiefgang schmerzlich vermissen und wirkt durch weite Fußmärsche und langwierige Kämpfe etwas künstlich in die Länge gezogen. Auf der anderen Seite wagten sich die Japaner um "Wild Arms"-Produzent Takahiro Kaneko endlich mal an ein neues Kampfsystem, das sich durch vielfältige Schlagkombinationen und Spezial-Effekte angenehm von der Masse der Fantasy-Rollenspiele abhebt. Auch witzige Einlagen wie Fischen oder Münzspiel sorgen für Abwechslung. Schwer haben wird es "Legend of Legaia" aber dennoch, da es selbst im einstmals sträflich vernachlässigten Deutschland inzwischen hochkarätige Rollenspiel-Konkurrenz gibt. Der Schwierigkeitsgrad ist zwar nicht von Pappe, trotzdem bietet sich ein Ausflug nach Legaia dank einfacher Spielmechanik, unkomplizierter Menüs und überschaubarer Handlung gerade für Genre-Einsteiger an – zumal das komplette Spiel laut Sony ins Deutsche übersetzt werden soll.

Colin Gäbel





Traditionelles Fantasy-Rollenspiel mit ungewöhnlichem Combo-Kampfsystem. Technis[illegible] eher Durchschnitt.







Klassisch: Weder Status-Bildschirm (links) noch 3D-Oberwelt (oben) beeindrucken durch Innovation.

ANDERE VERSIONEN
Die Import-Version wurde in MAN!AC 6/99 mit 76% bewertet.



ENTWICKLER:
TREYARCH, USA
(WWW.VID.DE)

Dragon's Blood

Mangels Spieleangebot mussten Dreamcast-Besitzer mit Fantasy-Ambitionen bisher neidvoll auf die starke Produktpalette von Sonys Playstation blicken. Ein Missstand, der auch Interplay aufgefallen sein muss, denn mit "Dragon´s Blood" präsentieren die Amis nun ein Sega-exklusives Mythen-Gemetzel.

Zu einer mittelalterlichen Zeit sieht sich die Menschheit wiedermal einer existenziellen Bedrohung gegenüber. Der große Drache will mit Hilfe seiner Monsterhorden die Weltherrschaft an sich reißen und alles menschliche Leben vernichten. Dies zu verhindern ist nun Eure Aufgabe. Wahlweise als mächtiger Krieger oder listige Hexenmeisterin zieht Ihr Schwert-schwingend und Magie-murmelnd durch insgesamt 15 weitläufige Level. Während sich Euch in Wäldern und Verliesen flinke Goblins und blutrünstige Minotauren in den Weg stellen, trefft Ihr in Städten auch auf friedliche Elfen, die Euch bei kniffligen Rätseln mit Rat und Tat zur Seite stehen. *cg*


Rinderwahnsinn einmal anders: Mit der richtigen Taktik stellt der rasende Minotaurus kein Problem für Euch dar.



Oben: Deutsche Untertitel ergänzen die tolle englische Sprachausgabe. Unten: Schwaches Geschlecht? Die Hexe teilt satte Prügel aus.

Um die Monstermetzelei

etwas aufzulockern, fügten die Entwickler einige typische Rollenspiel-Elemente zum actionlastigen Spielablauf hinzu. In den weitläufigen Leveln findet Ihr, gut versteckt, hilfreiche Feen. Am Ende einer Mission könnt Ihr je nach Anzahl gefundener Feen Punkte auf Eure Angriffs- und Verteidigungskräfte verteilen oder durchschlagende Zaubersprüche lernen.

"DRAGON´S BLOOD" IST EIN ZWEISCHNEIDIGES SCHWERT: Auf der einen Seite halten Euch die umfangreichen Level mit zahlreichen Miniaufgaben und Geheimnissen bei Laune. Auch die stimmungsvolle Musik sowie die gelungene Sprachausgabe lassen beinahe Tolkien-ähnliche Fantasy-Atmosphäre aufkommen. Auf der anderen Seite steht das unausgewogene Kampfsystem. Sämtliche Duelle, auch gegen die Endgegner, lassen sich gefahrlos mit ein- und derselben Taktik (erst parieren, dann zuschlagen) gewinnen. Habt Ihr es jedoch mit mehreren Feinden gleichzeitig zu tun, ist das Gekloppe dermaßen unübersichtlich, dass strategisches Handeln unmöglich wird. Frust und Eintönigkeit geben sich hier die Klinke in die Hand. Unterm Strich bleibt ein durchwachsenes Action-Adventure, das vor allem für Fantasy-Fans interessant sein dürfte.

Colin Gäbel

HERSTELLER: Interplay
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 110 Mark
GRAFIK: 63%
SOUND: 74%

Spielspaß 69%

Stimmungsvolles Fantasy-Action-Adventure mit Rollenspieleinschlag. Große Level motivieren trotz eintöniger Kämpfe.



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

Starcraft 64

ENTWICKLER:
Mass media, USA
(www.blizzard.com)



Verwandte im All: Zu Beginn werdet Ihr mit den Terranern und ihrer Technologie am besten zurecht kommen.

Sir, jawohl, Sir: Zu Beginn einer Mission werdet Ihr durch Eure Vorgesetzten über die Einsatz-Ziele informiert.



Übermenschlich: Bei den Protoss gibt es keine Arbeiter, dank psionischer Energie errichten sich die Gebäude von alleine.



Strategie brutal: Wegen des komplett organischen Aufbaus der Zergkolonie geht es bei Kämpfen recht blutig zu.

***An Zweispieler-Varianten** haben die Entwickler ebenfalls gedacht. Via Splitscreen bekriegt Ihr gemeinsam die feindlichen Heerscharen oder zieht gegeneinander in die Schlacht. Während in ersterem Modus durch den gemeinsamen Bildschirm eine gute Kommunikation zwischen den Parteien möglich ist, fallen im Duell Überraschungs-Angriffe schwer. Weiterhin existiert eine witzige Sport-Variante, in der Ihr versucht, eine Art Kristall-Ball hinter die feindlichen Linien zu bugsieren.*

Zweispieler-Modi: Co-Operative, Counter-Operative und Sport-Variante (von oben).



Lange war sie angekündigt, unzählige Male verschob sich die Veröffentlichung: Als 1998 die PC-Version des inoffiziellen "Warcraft 2"-Nachfolgers erschien, stellte Entwickler Blizzard bereits eine N-64-exklusive Umsetzung des Strategie-Titels in Aussicht. Offensichtlich ein schwieriges Unterfangen, denn erst jetzt trudelt "Starcraft 64" in den Läden ein. Geändert hat sich am Spielprinzip wenig: Nach wie vor habt Ihr's mit einem Strategie-Spiel in Echtzeit zu tun. Das heißt, dass Ihr Eure Aktionen nicht in aller Ruhe (wie in rundenbasierten Strategiespielen à la "Front Mission 3") planen könnt, sondern direkt ins Spielgeschehen eingreift.

In ferner Zukunft angesiedelt, habt Ihr die Wahl zwischen drei verschiedenen intergalaktischen Rassen. Dabei sind die Unterschiede nicht nur kosmetischer Natur – Terraner, Zerg und Protoss spielen sich völlig anders und benötigen individuelle Strategien. Zusätzlich besitzt jede Rasse ihren eigenen Missionsverlauf mit separater Geschichte. Zu Beginn werdet Ihr in Einführungsmissionen mit der elementaren Steuerung und den Grund-Techniken vertraut gemacht. Eines haben Menschen und Aliens allerdings gemeinsam: Ohne Energie läuft gar nichts. Um mächtige Armeen heranzuzüchten und gigantische Verteidigungs-Komplexe aus dem Boden zu stampfen, müsst Ihr deshalb zunächst die notwendige Energieversorgung sicherstellen. Mit Euren anfänglich dürftigen Vorräten baut Ihr Spezial-Roboter (bzw. Drohnen bei den Zerg), mit denen Ihr kostbare Mineralien und Gas abbaut und in Euer Hauptquartier schafft. Für jede Kreation, vom einfachen Infanteristen bis zur fliegenden Festung, benötigt Ihr eine bestimmte Menge dieser Bodenschätze. Nach und nach stattet Ihr Euer Lager so mit Flak-Geschützen, Bunkern, Waffenfabriken und Chemie-Labors aus. Die oben genannten Roboter dienen aber nicht nur dem Heranschaf-

RESPEKT, RESPEKT. WAS MASS MEDIA da auf dem Nintendo 64 programmiert hat, kann sich sehen (und spielen) lassen. Etliche, abwechslungsreiche Missionen und strategischer Tiefgang erfreuen das Herz jedes Hobby-Heerführers und sorgen für langanhaltenden Spielspaß. Eine der größten Schwierigkeiten, die Umsetzung der Steuerung von PC auf N64, wurde bravourös gelöst. Trotz fehlender Tastatur und Maus habt Ihr dank durchdachter Pad-Belegung stets volle Kontrolle über Eure Truppen. Die Neuerung, im Hauptmenü die gesamten Lager-Funktionen anwählen zu können, verdient ein Extra-Lob. Technisch wurde das ganze leider nicht so brillant umgesetzt: Obwohl die Grafik nur zweckmäßig ist, kommt es in Schlachten mit Massenbeteiligung zu störenden Ruckeleinlagen. Taktisches Eingreifen wird dadurch gerade in späteren Missionen zu einem schwierigen Unterfangen. Auch die niedrigere Auflösung (trotz RAM-Pak-Unterstützung) erschwert die Kriegsführung – versucht mal aus einem vielköpfigen Armee-Haufen einen speziellen Soldaten herauszupicken. Angesichts des gigantischen Spielumfangs lassen sich diese Kritikpunkte aber verschmerzen – Strategie-Fans greifen bedenkenlos zu.

Colin Gäbel



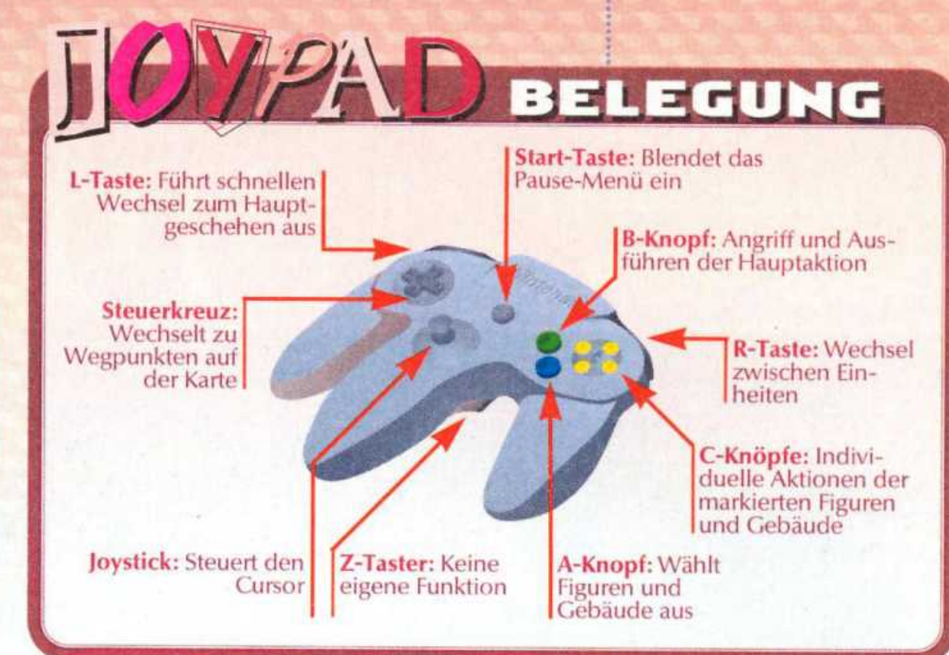




Wie im Ameisen-Hügel: Sieht Euer Camp zu Beginn einer Mission noch recht kümmerlich aus, wächst es durch fleißige Mineralien-Ernte und stetigen Ausbau nach kurzer Zeit zu einer mächtigen Festungsanlage heran.



Abwechslungsreich: Neben gemütlichen Verteidigungs- und Angriffsmissionen stehen auch hektische Rettungsaktionen auf dem Plan.



fen der Rohstoffe, sie bauen auf Befehl auch die einzelnen Gebäude und reparieren im Kampf beschädigte Anlagen.

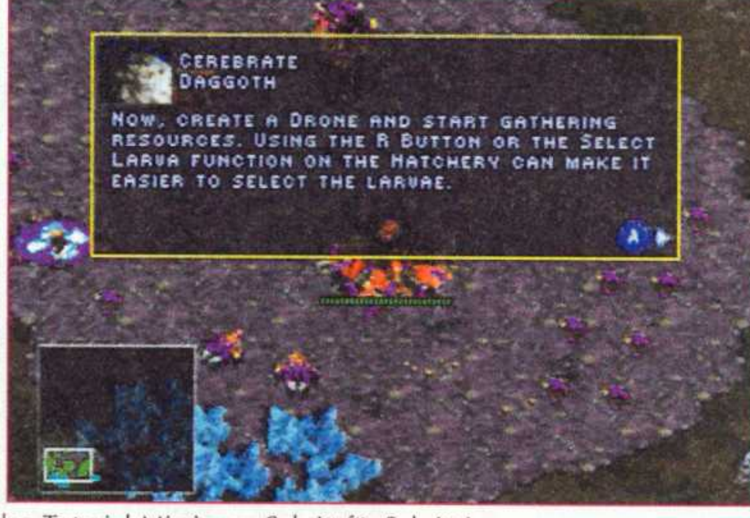
Ganz anders verhält es sich bei den Zerg: Jede Art von Kriegsgerät entwickelt sich bei dieser Rasse aus Larven, die in unregelmäßigen Abständen vom Haupt-Organismus gelegt werden. Ob Ihr diese Abkömmlinge jedoch in eine einfache Drohne oder einen starken Flugdrachen verwandelt, hängt auch bei den Zerg von den Energievorräten ab. Im Laufe der Zeit erfinden Eure Labors und Akademien neue Kampfsysteme und Abwehrschilde für Luft- und Bodentruppen. In welche Richtung Ihr Eure Rasse entwickelt, richtet sich nach der jeweiligen Mission und Euren persönlichen Vorlieben. Dabei gestaltet sich die Einsätze ausgesprochen vielfältig – von einfacher Lagerverteidigung bis zu Rettungsaktionen und Groß-Offensiven.

Die Steuerung ist komplex, aber funktional. Mit dem Analog-Stick lenkt Ihr den Cursor über den Bildschirm. Die A-Taste aktiviert eine Figur oder ein Gebäude, daraufhin erscheint rechts unten die Auswahl an möglichen Aktionen. Diese sind auf die C-Knöpfe verteilt und lassen sich so direkt anwählen. Mit der B-Taste löst Ihr die jeweilige Hauptfunktion aus. So schickt Ihr beispielsweise einen Spezial-Roboter zum Abbau von Mineralien oder Krieger auf den ausgewählten Feind. Haltet Ihr A gedrückt, könnt Ihr einen Rahmen um eine Gruppe von Untertanen ziehen und diese zu einer Einheit zusammenfügen. Hierdurch erspart Ihr Euch lästige Einzelbefehle und setzt auf Knopfdruck die gesamte Armee in Bewegung. Stoßt Ihr auf eine Truppe Gegner, kämpfen Eure Schützlinge automatisch bis zum letzten Mann, außer Ihr befehlt den Rückzug. Über ein Hauptmenü habt Ihr direkten Zugriff auf alle Funktionen Eures Lagers – so spart Ihr Euch die Einzelanwahl beim Ausführen von Bauaufträgen.

Zu den Einsätzen der PC-Version und der Missions-CD "Brood Wars" wurden ein paar Nintendo-exklusive Aufträge in das Modul gequetscht – insgesamt laden 60 Level zum ausdauernden Spiel ein. Auf die spannenden Videosequenzen und die gesprochenen Briefings der PC-Vorlage müsst Ihr wegen der begrenzten Modul-Kapazität allerdings verzichten. Als kleines Trostpflaster reagieren Eure Einheiten aber mit kurzen und markanten Sprach-Samples auf Eure Befehle. *cg*

Unser Test basiert auf der US-Version. Die inhaltsgleiche PAL-Version wird deutsche Texte aufweisen.





Einsteigerfreundlich: Anfänger werden in den Tutorial-Missionen Schritt für Schritt in Grundfertigkeiten und Basis-Strategien der jeweiligen Spezies eingewiesen.

Echtzeit-Strategie-Fans

haben auf dem Nintendo 64 keine große Wahl. Lediglich eine PC-Umsetzung des schon legendären "Command & Conquer" ließ sich im letzten Jahr blicken. Im Gegensatz zu "Starcraft 64" wurde hier das gesamte Spielgeschehen aus der platten Bitmap-Umgebung in die dritte Polygon-Dimension verlagert. Mit Erfolg: "Command & Conquer" wurde in MAN!AC 8/99 mit 81% Spielspaß bewertet.



Meilenstein: Auf dem PC löste "C&C" eine ganze Welle von Echtzeit-Strategie-Spielen aus.

Weltraum-Rassen



TERRANER: Die Terraner zeichnen sich besonders durch ihre Fähigkeit aus, unwirtliche Planeten bewohnbar zu machen. Hierdurch stießen sie immer tiefer in die unendlichen Weiten des Alls vor, machten aber auch aggressive außerirdische Rassen auf sich aufmerksam. Durch diverse Interessenkonflikte innerhalb der terranischen Bevölkerung spalteten sich Rebellengruppen ab, die auf Kriegsfuß mit der korrupten Konföderation stehen. Wegen der intergalaktischen Bedrohung sieht man sich zwar gezwungen, zusammenzuarbeiten, dieser Zweckfriede droht jedoch ständig zu zerbrechen.



ZERG: Die insektenähnlichen Zerg erinnern nicht nur optisch an H.R. Gigers schleimige Kreaturen aus der "Alien"-Reihe. Mit ihren messerscharfen Zähnen und ihrer chitinartigen Panzerung werden diese bedingungslosen Kämpfer wie ein Ameisenstaat von einem übergeordneten Zentralgehirn gesteuert. Aus Larven geboren, besitzen sie die Macht, die Fähigkeiten fremder Wesen zu assimilieren und sich so kontinuierlich weiter zu entwickeln. Ihre gesamte Kolonie ist somit organischer Natur und das Ergebnis eines stetig andauernden Evolutionsprozesses. Die Existenz des Einzelnen dient lediglich dem Fortbestand der ganzen Rasse.



PROTOSS: Die wohl mysteriöseste Rasse in "Starcraft" stellen die Protoss dar. Diese hochentwickelte Spezies verfügt über starke psionische Kräfte und telepathische Fähigkeiten. Obwohl ursprünglich friedlicher Natur, nutzten die Protoss Ihre Macht vorrangig zur Entwicklung ihrer Kriegskunst. So wurden sie im Laufe der Evolution zu perfekten Kämpfern: Als die Terraner auf ihren Streifzügen in die Galaxie der Protoss vordrangen, stellten sich ihnen mächtige Gegner in den Weg.





Futuristische Echtzeit-Strategie mit Tiefgang: Knapp 60 Missionen motivieren Profi-Generäle wie Zivilisten.





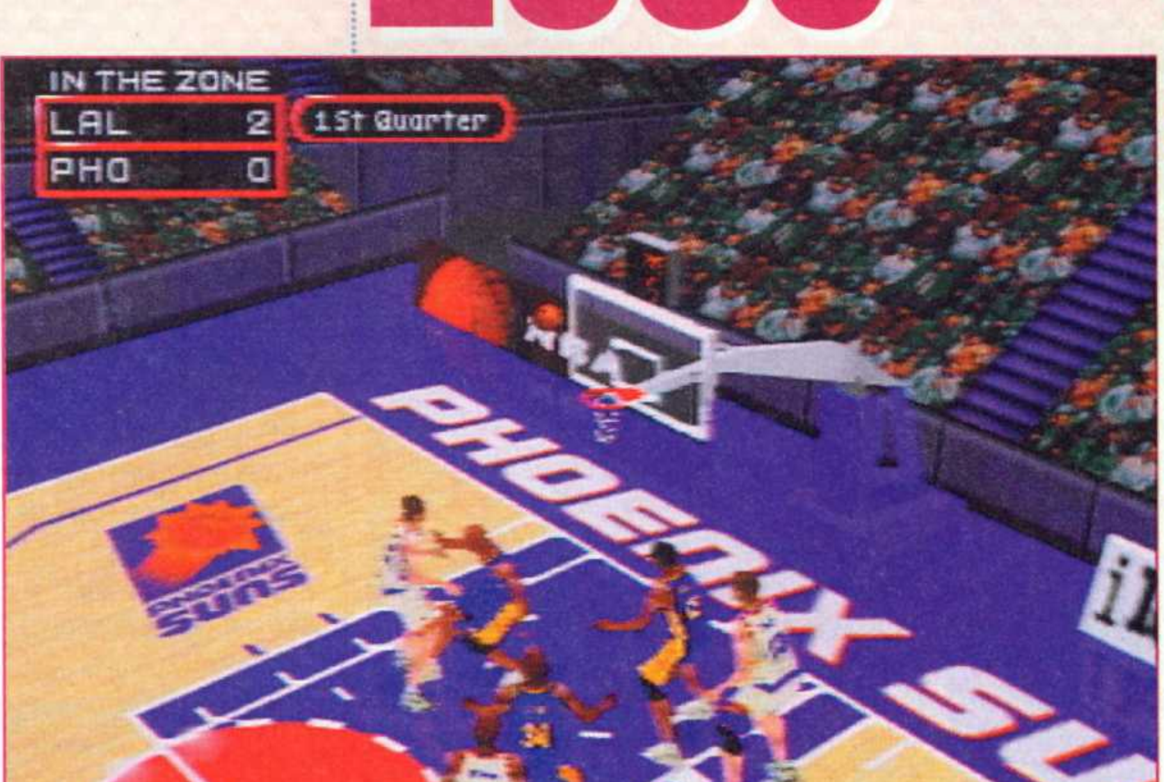





ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant

ENTWICKLER:
KCEO, Japan
(www.konami-europe.com)

NBA In the Zone 2000



Wenn schon, denn schon: Konamis Entwicklerteam in Osaka erhöhte die Auflösung der N64-Version gleich auf das Doppelte (640x512). Leider überfordert dies die Hardware – es ruckelt.



So sinnvoll wie bei keiner anderen Sportart: Dank Icon-Passing verwirrt Ihr den Gegner mit schnellen Wurffolgen (auf beiden Systemen, hier Playstation).



Wankelmütig: Nachdem Konamis Basketball-Serie in den letzten beiden Jahren bei uns "NBA Pro" hieß, kehrt man nun zum ursprünglichen Namen "NBA In the Zone" zurück. Weitere Neuerungen außer dem Namen? Nun, die verwaschene, niedrig aufgelöste N64-Optik wurde kräftig aufgebohrt und erstrahlt jetzt mit doppelt so vielen Bildpunkten (640x512). Auf der Playstation läuft "NBA In the Zone 2000" wie im letzten Jahr in der Midres-Auflösung (512x256). Am eigentlichen Spiel hat sich indes kaum etwas geändert – ein typisches Jahres-Update eben. Natürlich findet Ihr wieder alle 29 NBA-Vereine plus zwei Allstar-Mannschaften der 99/2000er-Saison im Team-Roster. Neben den gängigen Spielmodi (wie Saison, Playoffs, Allstar-Game) fehlen auch diesmal nicht 3-Punkte-Shootout oder 'Dunk-Contest' für kleine Ballübungen zwischendurch. Bei letzterem Bewerb wurde die Steuerung überarbeitet: Musstet Ihr im letzten Jahr eine beliebige Tastenfolge gemäß der Bildschirmanzeige 'nachdrücken', lernt Ihr diesmal Spezialbewegungen aus der Anleitung und führt mit dem richtigen Timing Einhänder- und Klammer-Dunk oder Rücksprung aus. Steht Ihr mit Euren Kameraden auf dem Parkett, gleicht die Steuerung dagegen der des Vorgängers bis ins Detail. Neben den Standardbewegungen habt Ihr auch Dribble-Wechsel, schnelle Drehungen und Täuschungsmanöver drauf. In der Verteidigung dürft Ihr einen gegnerischen Star-Athleten in Doppeldeckung nehmen. Spielregeln, Kameraperspektive und Viertellänge passt Ihr wie gewohnt Euren Wünschen an; im Spieler-Editor vollführt Ihr die beliebte Metamorphose zum baumhohen NBA-VIP. *ts*



Wie lang wären wir denn gern? Neben der Größe bestimmt Ihr auch Name, Aussehen und Kleidung Eures Ball-Artisten. (N64)

TRAURIG, ABER WAHR: DA DIE ENTWICKLER offensichtlich am Leistungslimit der 32/64-Bit-Konsolen, bzw. an der Obergrenze ihrer eigenen Fähigkeiten und Ideen angelangt sind, verkommen Sportspiel-Updates zum teuren Aktualisieren von Teamkadern. Habt Ihr den Vorgänger also bereits im Regal stehen, dann lasst Euren Hunni mal ruhig stecken. Potenziellen Neukäufern kann ich allerdings ebensowenig zum Erwerb des neuesten Konami-Korbballs raten, denn "NBA In the Zone 2000" ist der Konkurrenz schlichtweg unterlegen. Während die Optik der Playstation-Version nur marginal verfeinert wurde, seht Ihr auf dem N64 zwar nun deutlich schärfer, fangt aber wegen dem Ruckeln – vor allem in der Ballanimation – nach drei Stunden ungewollt zu weinen an. Auf dem Parkett spielt sich's routiniert, die Spieler-Intelligenz von "NBA Live 2000" wird aber bei weitem nicht erreicht. Schade auch, dass erneut auf einen Spielzug-Kommentar verzichtet wurde. So rangiert Konamis Basketball-Sequel wiederum hinter EAs Traditionsserie sowie "NBA Basketball 2000" (PS) bzw. "NBA Jam 2000" (N64) nur an der dritten Stelle.

Thomas Szedlak

HERSTELLER: Konami
SYSTEM: Nintendo 64
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 69%
SOUND: 77%

Spielspaß 66%

08/15-Basketball: Sieht dank Highres-Auflösung schöner aus als im letzten Jahr, doch dafür ruckelt's.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

HERSTELLER: Konami
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 70%
SOUND: 64%

Spielspaß 71%

Spielt sich besser als auf dem N64, Neuerungen und Ideen sucht Ihr aber auch hier vergebens.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER





Nur auf dem N64 duellieren sich beim 3-Punkte-Wettbewerb zwei Spieler gleichzeitig. Links der 'Dunking Contest'.

ANDERE VERSIONEN

Weitere Umsetzungen sind momenatan nicht geplant. Der Vorgänger "NBA Pro 99" wurde in MAN!AC 8/99 getestet und wird hiermit auf 71% (Playstation) bzw. 65% (N64) abgewertet.

Roadsters

ENTWICKLER:
PS: Smart Dog, England
DC: Player 1, USA
(www.titusgames.com)



Alleine durch traurige Sümpfe oder zu viert über den öden Damm: Spaß machen beide Varianten wenig (DC).

Kleiner Gag am Rande des sonst reichlich humorlos dargebotenen "Roadsters": Neben der für Rennspiele üblichen Option, die Farbe Eures Vehikels zu wechseln, könnt Ihr hier auch auf



Dach auf oder Dach zu? Eine der kompliziertesten Entscheidungen von "Roadsters".

Knopfdruck das Verdeck aufziehen – fürsorgliche Raser schützen so bei Regenrennen ihren virtuellen Piloten vor der widrigen Witterung.

Während sich N64-Besitzer schon seit Jahresbeginn mit sportlichen Cabrios vergnügen, lässt Titus Playstation- und Dreamcast-Raser erst jetzt ran. Beim inzwischen nur noch schlicht "Roadsters" (das "Trophy" wurde kurzerhand gekippt) betitelten Rennspiel ist der Name Programm: Rund drei Dutzend Edelkarossen bekannter Marken wie Lotus oder TVR tummeln sich im Fuhrpark. Während Ihr Euch im Zeitlauf oder bei einem Einzelrennen mit den acht (Dreamcast) bzw. zehn (Playstation) Kursen in tropischen oder arktischen Gegenden vertraut macht, liegt das Hauptaugenmerk auf der Meisterschaft: Ihr beginnt mit etwas Bargeld in der Tasche in der untersten von drei Ligen und kauft Euch erst mal ein billiges Vehikel, bevor das erste Rennen gegen sieben Kontrahenten ansteht. Informiert Euch zu Beginn über das Wetter und wählt die passenden Reifen, notfalls steht allerdings auch eine Boxencrew zum fliegenden Wechsel innerhalb des Wettbewerbs bereit. Landet Ihr vorne, investiert Ihr das gewonnene Preisgeld in einen frischen Flitzer oder frisiert Euren aktuellen Boliden mit neuem Motor oder Auspuff auf. Mutige Raser gehen zudem ganz auf Risiko und setzen ihre Ersparnisse auf den Ausgang der Rennen: Je weiter vorne Ihr Euch einschätzt, desto besser stehen die Wettquoten.

Habt Ihr vom einsamen Kampf gegen Computergegner genug, schnappt Ihr Euch einen Freund und macht mit diesem im (horizontalen oder vertikalen) Splitscreen den Asphalt unsicher. *us*

DAS TUT WEH: War „Roadsters" auf dem N64 noch spaßig, treiben einem die Umsetzungen Tränen in die Augen. Besser schneidet noch die Playstation-Variante ab. Zwar ist auch hier der Spielablauf banal, die Gegner dumm und die Grafik vorsintflutlich, aber wenigstens lässt sich der 'Auto' genannte Pixelhaufen halbwegs akzeptabel um die Pisten wuchten – selbst im Splitscreen gibt es trotz Pop-Up-Orgie fast schon Ansätze von Spielspaß. Besser als echte Katastrophen im Stil von „Autobahn Raser 2" ist es allemal. Für die Dreamcast-Umsetzung dagegen bleibt nur Trauer angesichts der miesen „Speed Devils"-Kopie übrig: Die kargen Landschaften ruckeln bei Gegneranwesenheit prompt deprimierend, die Fahrphysik ist übersensibel und gleichzeitig bockig ohne Ende – lasst bloß die Finger davon.

Ulrich Steppberger





Solisten prügeln sich mit Gegnern, im Splitscreen kämpft Ihr wiederum gegen mangelnde Übersicht (PS).



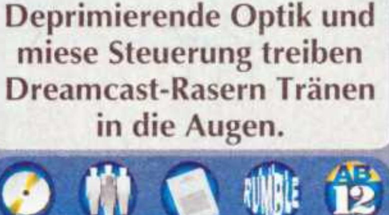
HERSTELLER	SYSTEM	ZIRKA-PREIS	GRAFIK	SOUND
Titus	Playstation	100 Mark	44%	34%



Spielspaß **36%**

In fast allen Belangen unterdurchschnittliches Rennspiel: Nur die Fahrzeugkontrolle ist nicht ganz so verhunzt.





HERSTELLER	SYSTEM	ZIRKA-PREIS	GRAFIK	SOUND
Titus	Dreamcast	100 Mark	40%	35%

Spielspaß **32%**

Trotz Vierspieler-Modus: Deprimierende Optik und miese Steuerung treiben Dreamcast-Rasern Tränen in die Augen.





ANDERE VERSIONEN
Die N64-Variante wurde in MAN!AC 1/2000 mit 70% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER:
Midway, USA
(www.midway.com)

Gauntlet Legends

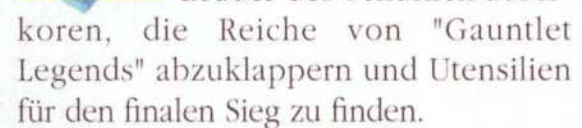

Teamwork ist wichtig: Seid Ihr zu viert unterwegs und sprecht Euer Vorgehen nicht ab, bricht im Handumdrehen Chaos aus (DC).


Wo Magie hinschlägt, wächst kein Gras (und kein Gegner) mehr: Leider sind die Zaubertränke nur in geringer Zahl zu finden (DC).

***Das Ur-"Gauntlet"** war zwar noch mit der klassischen 2D-Ansicht von oben ausgestattet, "Gauntlet Legends" ist aber nicht der erste Versuch, mit 3D herum zu spielen: Bereits 1991 versuchte sich U.S. Gold u.a. auf dem C64 bei "Gauntlet 3" mit einer isometrischen Ansicht. Viel*


Das Pseudo-3D von "Gauntlet 3" (C64) gefiel, konnte aber nur wenige Spieler überzeugen.

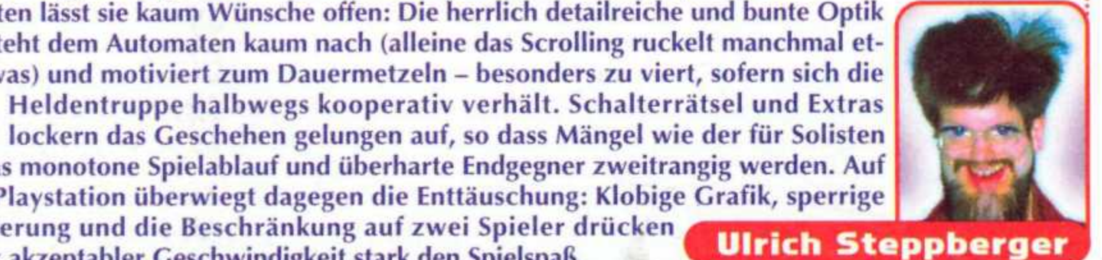
Erfolg war dem Experiment allerdings nicht beschieden – während die beiden Automaten Oldie-Fans noch heute ein Leuchten in den Augen bescheren, blieb diese Variante weitgehend unbeachtet.



Held sein ist nicht leicht: Kaum scheint Ruhe eingekehrt, sorgt ein abtrünniger Zauberer dafür, dass ein wütender Dämon die Welt ins Chaos stürzt. Um wieder für geordnete Verhältnisse zu sorgen, werdet Ihr vom Bruder des Schurken auserkoren, die Reiche von "Gauntlet Legends" abzuklappern und Utensilien für den finalen Sieg zu finden.
Anders als beim klassischen "Gauntlet" seid Ihr also nicht nur mit Plätten von Monstern und Suchen von Ausgängen beschäftigt, sondern erforscht die rund 30 Level in fünf Szenarien nach wichtigen Objekten: Jedes Reich birgt drei Steinobelisken, die Ihr aktivieren müsst, um Zugang zur nächsten Hauptwelt zu erlangen. Zur Konfrontation mit dem Dämon benötigt Ihr zudem 13 Runensteine, von denen allerdings nur ein Dutzend in den normalen Welten zu finden sind – den letzten bekommt Ihr in einem geheimen Tempel, der nur erreichbar ist, wenn Ihr den Obermotzen jeder Welt im Duell einen Glassplitter entreißt.
Zu Beginn entscheidet Ihr Euch für einen der Helden, die sich in Sachen Kraft, Geschwindigkeit, Magie und Rüstung unterscheiden und metzelt Euch durch die Monsterhorden. Verschlossene Tore öffnet Ihr über versteckte Schalter oder mit Schlüsseln, die auch herumstehende Schatzkisten knacken. Diese versorgen Euch mit frischer Energie oder praktischen Extras wie Zaubertränken, stärkeren Schüssen und zeitweiliger Unverwundbarkeit. Kämpft Ihr Euch erfolgreich voran, wird Euer Held immer kräftiger, gewinnt bessere Waffen sowie magische Gehilfen und kann sich in ein Tier-Alter-Ego verwandeln.

Heißer Tanz: Als erster Obermotz lauert Euch dieser rote Drache mit einer furchterregend langen Energieleiste auf (DC).

Die Playstation-Umsetzung hält sich mitsamt der Möglichkeit, Extras zu horten und gezielt einzusetzen nahe an die N64-Fassung, lässt allerdings nur zwei Spieler simultan zu. Auf dem Dreamcast prügeln sich dagegen bis zu vier Krieger gleichzeitig durch dezent anders aufgebaute und angeordnete Level. Außerdem stehen neben den vier klassischen Helden (Magier, Barbar, Valkyrie und Bogenschützin) mit Hofnarr, Zwerg, Hexenmeisterin und Ritter vier Neuzugänge zur Wahl. Dafür fehlt auf Segas Dreamcast die Extra-Verwaltung. *us*


LICHT UND SCHATTEN: Etwas schade ist es schon, dass der Spielablauf bei der Dreamcast-Fassung im Vergleich zur N64- und Playstation-Version simpler gestaltet wurde, denn ansonsten lässt sie kaum Wünsche offen: Die herrlich detailreiche und bunte Optik steht dem Automaten kaum nach (alleine das Scrolling ruckelt manchmal etwas) und motiviert zum Dauermetzeln – besonders zu viert, sofern sich die Heldentruppe halbwegs kooperativ verhält. Schalterrätsel und Extras lockern das Geschehen gelungen auf, so dass Mängel wie der für Solisten etwas monotone Spielablauf und überharte Endgegner zweitrangig werden. Auf der Playstation überwiegt dagegen die Enttäuschung: Klobige Grafik, sperrige Steuerung und die Beschränkung auf zwei Spieler drücken trotz akzeptabler Geschwindigkeit stark den Spielspaß.

Ulrich Steppberger



Spielspaß 59%

HERSTELLER: Midway
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 60% SOUND: 57%

Biedere Fassung der Hack'n'Slay-Orgie: Technisch mäßig und leider nur für zwei Spieler – darum höchstens für Fans.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER



Spielspaß 75%

HERSTELLER: Midway
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 73% SOUND: 62%

Die beste Umsetzung des Klassiker-Updates: Feine Grafik und gute Steuerung sorgen besonders zu viert für gute Laune






ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Ob Goblinattacke (links) oder geheime Münzsammelei (oben): Kein Problem für wackere Kämpfer (PS).

ANDERE VERSIONEN
Den Test der N64-Umsetzung (72% Spielspaß) findet Ihr in MAN!AC 12/99.



ENTWICKLER: GENKI, JAPAN (WWW.CRAVE.DE)

Super Magnetic Neo

Futter für hungrige Dreamcast-Hüpfer: Im Stile von „Crash Bandicoot“ lauft Ihr auf vorgegebenem Pfade durch einen bunten Vergnügungspark und nutzt die Spezialfähigkeiten Eures Helden, dem Magnetmännchen Neo. Dieser kann nämlich aus seinen Nord- und Südpolen Magnetfelder ausbreiten und so Hindernisse überwinden. So werdet Ihr z.B. auf einer Nord-Sprungplattform durch ein gleichpoliges Feld in die Luft geschleudert, während Ihr Euch durch ein ungleichpoliges Feld an einer Seilbahn festhaltet. Wie im Sony-Vorbild wechselt die Kamera bei kniffligen Sprungpassagen in die seitliche Perspektive, ansonsten wetzt Ihr in der dritten Dimension. Steht Ihr vor einer Wand, verwandelt Ihr einen Gegner in eine Bombe und sprengt Euch den Weg frei. Ebenfalls nicht unbekannt sind auflockernde Rennabschnitte, bei denen Ihr z.B. auf Eurem Bauch eine Hindernisbahn hinabsaust oder Euch auf dem Rücken eines Kamels auf Rädern ein Wettrennen mit einheimischen Beduinen liefert. Nach jedem Level wartet eine Bonus-Stage, nach jeder Welt ein bildschirmfüllender Obermotz. Der Challenge-Modus bietet 100 Geschicklichkeitslevel – von simpel bis ultrakompliziert. *ts*



Super Magnetic Schumi: Mit Eurem Roller-Kamel jagt Ihr in diversen Rennabschnitten einen Hindernissparcours entlang.

Achtet auf die Polung: Um Euch an diesem Schwungreifen festzuhalten, müssen sich die beiden Pole anziehen.

Das Charakterdesign *von Magnet-Mann Neo kann man nicht wirklich als gelungen bezeichnen. Mit rechteckigem Kopf und behämmertem Grinsen kann er dem coolen Crash Bandicoot oder dem flinken Sonic nicht das Wasser reichen.*



"Ich bin Neo und Ihr müsst mich lieb haben!" Unser Held sieht aus wie ein Teletubbi auf Drogen.

KOMPLIMENT: GENKI HAT DAS „Crash Bandicoot“-Prinzip ohne Fehl und Tadel auf den Dreamcast transportiert. Kein 'nach dem Weg suchen' wie in modernen 3D-Jump'n'Runs – einfach loslaufen und Spaß haben. Nervfaktoren wurden dankenswerterweise komplett vermieden. Die verzögerungsfreie Steuerung ist unkompliziert, die Kollisionsabfrage großzügig und frustige Stellen gibt's nur ganz wenige. Dank des Magnet-Features spricht der Schwierigkeitsgrad aber nicht nur Einsteiger an. Oft müsst Ihr einige Sekunden überlegen, bevor Ihr in magnetgesteuerten Sprungpassagen die richtigen Pole aktiviert. Immer kompliziertere Konstellationen lassen keine Langeweile aufkommen. Zumal Euch auch die Level mit hübschen Bauwerken und Texturen, witzigen Gegnern und 50 Bildern pro Sekunde bei Laune halten.

Thomas Szedlak

HERSTELLER: Genki
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 68% SOUND: 68%

Spielspaß **71%**

Gelungener "Crash Bandicoot"-Verschnitt mit interessantem Magneteinsatz: Kein Überhammer, aber spaßige Unterhaltung.



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant

ENTWICKLER: CAPCOM, JAPAN (WWW.CAPCOM.COM)

Techromancer

In "Techromancer" treten nicht wie gewohnt durchtrainierte Karate-Experten, sondern gigantische Kampfroboter mit zerstörerischer Bewaffnung zum Duell an. Ihr steuert die Stahlkolosse durch weitläufige 3D-Arenen und attackiert den Gegner mit verschiedenen Attacken und Special-Moves. Geblockt wird per Knopfdruck, alternativ versteckt Ihr Euch hinter Gesteinsbrocken oder flieht in den Hintergrund. Zertrampelt Ihr beim Kampf die Landschaft, erscheinen Items, mit denen Ihr Euren Mech zusammenflickt oder Feuerstöße Richtung Kontrahenten schickt. Habt Ihr Euch durch alle Gegner gekämpft, den Story-Mode durchgezockt und ausgiebig Zweispieler-Sessions gefrönt, werdet Ihr mit insgesamt 16 Minispielen fürs VM belohnt. Dank 60-Hertz-Modus bleibt die Robo-Action stets erfreulich flott und flüssig, Fans ungewöhnlicher Action greifen zu.



Den Status Eurer Roboter lest Ihr an den Balken am Rand ab: Je voller die Leiste, desto kaputter der Mech.

HERSTELLER: Virgin
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 71% SOUND: 70%

Spielspaß **79%**

Bombastische Mech-Kämpfe in stilvollem Anime-Ambiente. Leider manchmal etwas zu hektisch.



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: JUKE'S, JAPAN (WWW.ASCII.COM)

Sword of the Berserk



Als grimmiger Krieger Gut stampft Ihr durch ein Dutzend Fantasy-Abschnitte und meuchelt alles, was Euch begegnet: Ist Euer riesiges Schlächterschwert in engen Gassen nicht zu gebrauchen, weicht Ihr auf Armbrust und andere Tötungsinstrumente aus. Während die epische Musik keine Schwächen aufweist, stören bei der atmosphärisch-düsteren Optik teils grobe Clipping-Fehler – so stecken öfters ganze Gegner in Wänden fest und ungünstige Kamerawinkel machen Euch das Leben schwer. Dafür gefallen über eine Stunde FMV-Sequenzen mit fesselnder Handlung und sehr guter (englischer) Synchronisation. Habt Ihr diese allerdings erst mal gesehen, wird die monotone Metzelei trotz freispielbarer Extras und Blutfontänen langweilig: Bis auf wenige zumeist primitive Reaktionstests gibt es keinerlei Abwechslung, sodass Ihr im Handumdrehen durch seid. *us*



Tod allen Pflanzenmonstern: Obwohl nicht mehr menschlich, verspritzen sie genauso rotes Blut.

HERSTELLER: Eidos
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 75% SOUND: 79%

Spielspaß **58%**

Tolle Präsentation mit interessanter Story, aber wenig dahinter: Extrem blutige, kurze und simple Metzelei.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant. Den Import-Test findet Ihr in MAN!AC 3/2000.

ENTWICKLER: Bandai, Japan (www.vid.de)

Silent Bomber

Der britische Entwickler Studio 3, *der für "Silent Bomber" in Europa als Publisher auftritt, ist Spiele-Veteranen seit Jahren bekannt. Unter dem damaligen Firmennamen System 3 entstand bereits Mitte der 80er ein Stapel Software für diverse Heimcomputer. Zu den größten Erfolgen zählen "International Karate", einer der Urväter der modernen 2D-Prügelei, sowie die "Last Ninja"-Serie, die Euch durch knackige Rätselkost und fiese Geschicklichkeitspassagen forderte.*

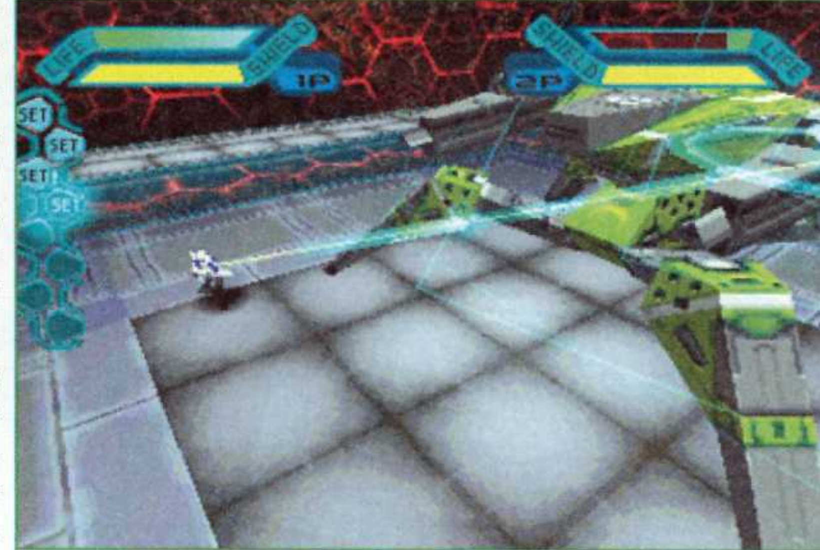

Action-Adventure-Klassiker: Die "Last Ninja"-Reihe (oben Teil 2) glänzte mit toller Spielbarkeit.


Keine Panik: Die überdimensionalen Endgegner sehen bedrohlicher aus als sie sind und stellen mit der richtigen Taktik kein Problem dar.


Im Kreuzfeuer: Werdet Ihr von allen Seiten unter Beschuss genommen, geht die Übersicht schnell flöten.

Action-Freaks aufgepasst! Mit "Silent Bomber" präsentiert uns Virgin ein bombastisches Spektakel klassischer Machart – mit eigenständigem Touch. Die Story bietet zunächst Standard-Kost: In ferner Zukunft befindet sich die Menschheit im Krieg mit bösartigen Androiden. Ihr schlüpft in die Rolle von Jutah, einem abgebrühten Mitglied der Elite-Kampftruppe 'Silent Bomber'. Während eines Routineangriffs auf einen feindlichen Sternenkreuzer wird Eure Einheit abgeschossen und muss auf dem Raumschiff notlanden.

Unterteilt in vierzehn Missionen versucht Ihr, das Schlachtschiff quasi von innen zu zerstören. Die Levels scrollen dabei in alle Richtungen, Euren grimmigen Helden steuert Ihr aus einer 'Schräg oben'-Ansicht. Während Ihr je nach Missionsziel Reaktoren in die Luft jagt oder gegnerische Roboter-Fabriken in Schutt und Asche legt, nehmen Euch von allen Seiten schwer bewaffnete Killer-Mechs und Flakgeschütze aufs Korn. Innovativ gestaltet sich das Kampfsystem. Im Gegensatz zu den meisten Action-Reißern stehen Euch bei "Silent Bomber" keinerlei Schusswaffen zur Verfügung. Stattdessen verlasst Ihr Euch ganz auf die zerstörerische Wirkung von Bomben. Diese werden entweder einfach abgelegt und per Fernzünder aus sicherem Abstand detoniert oder aber – weit effektiver – direkt am Gegner plaziert: Haltet Ihr die Bombenleger-Taste gedrückt, wird eine Art Zielsuchsystem aktiviert. Erfasst Ihr hiermit einen Gegner, sausen ihm die Bomben auf erneuten Knopfdruck direkt in den stählernen Nacken. Mehrere Knaller aufeinander gelegt verursachen fettere Explosionen; positioniert Ihr sie geschickt in der Reihe, löst Ihr eine todbringende Kettenreaktion aus. Zusätzlich stehen Euch Bomben mit feurigem Napalm oder elektrischer Ladung zur Verfügung. Als Extras findet Ihr in Containern neben Medi-Paks sogenannte 'E-Cips', durch die Ihr individuell Eure Schildkraft verstärkt oder bis zu acht Bomben auf einmal legen dürft. Drückt Ihr zweimal die Sprungtaste, entkommt Ihr per Boost brenzligen Situationen.


David gegen Goliath: Im Zweispielerduell dürft Ihr auch in die Rolle der teilweise übergroßen Bösewichte schlüpfen.

Am Ende jeder Mission wird in einer hübschen Rendersequenz die Story weitererzählt. Zudem klärt Euch ein Ranking über Eure zerstörerischen Leistungen auf. *cg*

BUMM! ENDLICH KANN ICH MEINEN ZERSTÖRERISCHEN NEIGUNGEN mal wieder nach Herzenslust nachgehen. Wenn Ihr per Dauerbombardement ganze Häuser dem Erdboden gleichmacht, der gesamte Bildschirm einer Feuerhölle gleicht und Euch von den fetten Explosionssamples der Kopf dröhnt, kommt im wahrsten Sinne Bombenstimmung auf. Das liegt vorrangig an der tollen Technik: Selbst wenn sich zig Gegner, Projektile und Explosionen gleichzeitig im Bild befinden (was bei der Nonstop-Action meistens der Fall ist) kommt das Spiel nicht ins Stocken. Dennoch gibt das Spektakel auch Anlass zur Kritik. Der strategische Ansatz, den das innovative Bomben-Kampfsystem aufzeigt, geht leider meist in der Daueraction unter. Selten habt Ihr die Zeit, wohlüberlegt Kettenreaktionen zu starten oder die Extrawaffen sinnvoll einzusetzen. Hektisches Ausweichen und blindes Bombenwerfen bestimmen den Alltag. Aber auch so macht das Ganze dank listiger Obermotze, abwechslungsreicher Level und interessantem Extra-System eine Menge Spaß und sei jedem Action-Fan ans Herz gelegt. Leider ist die deutsche Synchronisation ziemlich mau.

Colin Gäbel


Deftige Kettenreaktion: Die Explosionen Eures Bombenteppichs reißen auch unbeteiligte Blech-Bösewichte mit in die Roboter-Hölle.

HERSTELLER	Studio3
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	76%
SOUND	69%
Spielspaß	76%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Technisch und spielerisch tolles Action-Spektakel, dessen taktischer Ansatz im Bombenhagel untergeht.








ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant

ENTWICKLER:
BLADE, ENGLAND
(WWW.CODEMASTERS.COM)

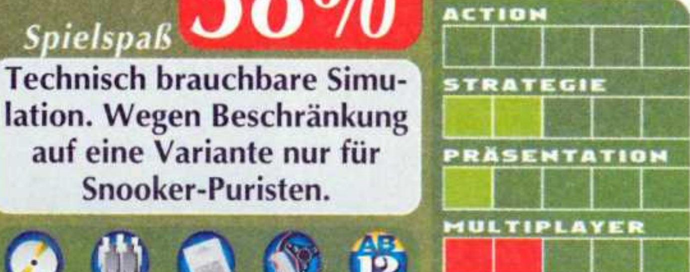
World Champ. Snooker



Nach "Pool Academy" und "Jimmy White's 2" dürfen sich Playstation-Besitzer schon wieder über den grünen Filz lehnen. Wie der Titel bereits verrät, sucht Ihr in der Codemasters-Variante vergebens nach klassischem Kneipenbillard. Hier dreht sich alles um das Spiel Snooker, bei dem auf einem Riesentisch 22 Kugeln systematisch eingelocht werden. Anfängern hilft das integrierte Regelwerk und der ordentliche Trainingsmodus, Könner versuchen sich an gut zwei Dutzend KI-Spielern. An sechs britischen Austragungsorten visiert Ihr in Ego- oder Vogelperspektive die Spielkugel an, justiert die Schlagstärke und gebt dem Ball etwas Effet mit auf den Weg. Physik und Gegner-Intelligenz gehen absolut in Ordnung, dafür kommt die Grafik über solides Mittelmaß nicht hinaus. Auch wegen der Optionsund Spielvariantenarmut ist der Titel höchstens für Snooker-Fans geeignet.



Praktisch: Die Hilfslinie zeigt neben dem Weg der weißen Kugel auch den Lauf des angespielten Balls.



HERSTELLER: Codemasters
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 90 Mark
GRAFIK: 55% SOUND: 50%



Spielspaß 58%

Technisch brauchbare Simulation. Wegen Beschränkung auf eine Variante nur für Snooker-Puristen.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant

ENTWICKLER:
MICROIDS, FRANKREICH
(WWW.DRACULAGAME.COM)

Dracula Resurrection



Bram Stokers Vampir-Klassiker 'Dracula' inspiriert nicht nur Filmemacher regelmäßig zu neuen Schauer-Geschichten, sondern auch die Hersteller interaktiver Software. Und so schlüpft Ihr sieben Jahre nach dem (Bücher-) Tod des Höllenfürsten in die Rolle von Jonathan Harker, der seine Frau Mina in Transsylvanien wiederfinden muss – bevor sie als Leiche endet. Via Maus oder Joypad klickt Ihr Euch mit simplen Kommandos (gehen, nehmen, benutzen) durch die stimmungsvollen 360°-Panorama-Bilder des reinrassigen Adventures. Auf Knopfdruck sprecht Ihr allerlei kauzige Personen an, die sodann mit teils unpassender Stimmlage antworten. Der Spielablauf ist dank simpler Rätsel und fehlender Suchorgien angenehm flüssig, doch leider bleibt die Grusel-Story von spielspaßzehrenden Längen nicht verschont. Für Adventure-Fans einen Blick wert. *os*



Schauerlich: In Draculas düsterem Gemäuer trefft Ihr auf eine ausgemergelte Gefangene des Höllenfürsten.

HERSTELLER: Microids
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 68% SOUND: 56%

Spielspaß 62%

Point'n'Click-Adventure mit einigen Längen, aber stimmungsvoller Atmosphäre. Leider viel zu kurz!






ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant

ENTWICKLER:
CAPCOM, JAPAN
(WWW.CAPCOM.COM)

Street Fighter Ex 2 Plus



Bei ihrem neuesten Playstation-Auftritt präsentieren sich die Kämpfer aus dem Capcom-Dojo im polygonalen Karate-Dress. Insgesamt 23 Charaktere stehen zum Kampf bereit, besonders imposante Gestalten wie den mächtigen Shadow-Geist müsst Ihr Euch zuerst freispielen. In bewährter Manier zerlegt Ihr Eure Gegner mit Schlägen und Tritten in drei Varianten, Super-Specials und Excel-Moves sorgen für Effektgewitter auf dem Bildschirm. Dabei dient die 3D-Umgebung nur für spektakuläre Kameraschwenks, Ausweichen in die Tiefe ist leider nicht möglich. Während dem Turnier lockern Bonus-Spielchen den harten Arcade-Alltag auf. Im Directors-Mode choreographiert Ihr das Match Eurer Träume und filmt die Action aus verschiedenen Kameraperspektiven.
Zweispieler-Modus und Team-Battle runden das Prügel-Paket ab, einzig die überaus schlechte PAL-Anpassung trübt Euer Vergnügen: Balken und Geschwindigkeitsverlust lähmen das Geschehen stark. *dm*



Ausgetrickst: Die Aikido-Lady Hokuto holt Karate-Kämpfer Ryu unsanft auf den Boden der Tatsachen zurück.

HERSTELLER: Capcom
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 68% SOUND: 56%



Spielspaß 78%

Souveräne 3D-Eskapade der traditionsreichen Prügel-Serie, leider äußerst schlampig umgesetzt.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die Import-Version wurde in MAN!AC 3/2000 mit 83% Spielspaß bewertet

ENTWICKLER:
TAKARA, JAPAN
(WWW.VID.DE)

Toshinden 4: Subaru



Während das erste "Toshinden" am Anfang der Playstation-Ära noch durch spektakuläre Optik begeisterte, macht sich mit dem vierten Teil der Serie langsam Ernüchterung breit. Technisch hat sich seit damals nicht viel getan und auch spielerisch bleibt alles beim alten: Zwei Schlag- und Trittvarianten, Ausweichbewegungen, Special-Moves und Kontertechniken gehören zum Repertoire der anfangs neun Fighter. Diese kämpfen sich in Dreier-Teams durch Story- und Survival-Mode, schalten Minispiele frei oder unterstellen sich in der Versus-Variante dem Kommando eines zweiten Spielers. Dabei müsst Ihr Euch nicht nur mit dem Gegner, sondern auch mit immensen Ladezeiten und furchtbar langsamem Spielablauf herumschlagen.
Der heftige Geschwindigkeitsverlust der PAL-Version schreckt selbst langjährige "Toshinden"-Fans ab. Dies wird auch durch das interessante Database-Menü nicht aufgewogen – hier dürft Ihr durch eine ansehnliche Artwork-Gallerie blättern. *dm*

Fang mich doch: Dank flottem Ausweichschritt bringt Ihr Euch in den Rücken des Gegners.

HERSTELLER: Takara
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 61% SOUND: 62%

Spielspaß 59%

Optisch und spielerisch schwaches, äußerst lahmes Team-Geprügel mit netten Zusatz-Optionen.





ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER




ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant

Dragon Valor

ENTWICKLER:
Namco, Japan
(www.namco.com)



Die mächtigen Drachen-Endgegner erledigt Ihr mit magischen Mitteln...

...oder mit dem guten alten Schwert. Eurer Klinge sind die Echsen nicht gewachsen.

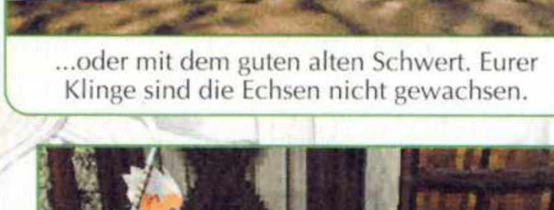


Über diese Karte wandert Ihr zwischen schummerigem Kerker und titanischer Trutzburg umher

Drachentöter: ***"Dragon Valor" basiert auf dem alten Namco-Automaten "Dragon Buster". 1985 befreiten die ersten Arcade-Zocker die Spielhallen von Drachen und anderem Ungeziefer, 1987 folgten Umsetzungen für das NES sowie die MSX- und X68000-Heimcomputer. Der zweite Teil fand 1989 seinen Weg auf Nintendos 8-Bitter.***


1996 wurde der "Dragon Buster"-Automat im "Namco Museum Vol. 2" (Playstation) recycled

Als der junge Krieger Clovis nach einer kurzen Reise in sein Heimatdorf zurückkehrt, bietet sich ihm ein Bild der Verwüstung. Sämtliche Häuser stehen in Flammen, die Familie ist niedergemetzelt und der Grund allen Übels wütet kräftig weiter: Ein Drache hat das friedliche Städtchen in Schutt und Asche gelegt und nur ein einsamer Krieger stellt sich dem Ungetüm in den Weg. Der alte Kämpe ist jedoch keine Gefahr für die durchtrainierte Riesenechse, mit letzter Kraft gibt der Sterbende sein Schwert an Euch weiter und erliegt dann seinen Verletzungen. Als neuer 'Dragon Valor' ist Clovis nur von einem einzigen Gedanken besessen: Rache! Erbarmungslos verfolgt er den Drachen und löscht ihn schließlich mitsamt einer verbündeten Ritterbande aus. Von den schweren Strapazen gezeichnet, sucht der Held Frieden in den Armen einer geretteten Jungfrau, setzt sich zur Ruhe und arbeitet am Drachentöter-Nachwuchs. Der tritt eifrig in die Fußstapfen des Papas und stürmt mit gezückter Klinge durch die dreidimensionalen Levels. Piraten, Goblins und anderes Geschmeiß werden in "Final Fight"-Manier mit verschiedenen Schwertschlägen entsorgt, für Rollenspiel-Flair sorgen Zaubersprüche und Zubehörladen. Hier kauft Ihr Tränke, die Stärke und Reflexe verbessern oder lasst Eure Wunden verarzten. Deutsche Texte erleichtern Euch die Einkaufstour, danach wählt Ihr Eure Reiseroute anhand einer Übersichtskarte. Je nachdem, welchen Weg Ihr beschreitet, löst Ihr andere Ereignisse aus und beeinflusst so den Verlauf der Story. Am Ende jedes Spielabschnittes thront ein besonders hässliches Drachenexemplar, dem Ihr nur mit der richtigen Taktik beikommt. Als Lohn für Eure Mühe erwartet Euch neben tiefster Befriedigung auch eine dankbare Dame, die den Helden sogleich ehelicht. Generation um Generation hackt Ihr Euch so durch die zwei CDs, dabei profitieren die Nachkommen von den Errungenschaften ihrer Ahnen: Magische Amulette, Heiltränke und Spruchrollen mit zerstörerischer Zauberkraft verstärken das Arsenal der hoffnungsvollen Jung-Helden und bieten dringend nötige Unterstützung im Kampf gegen die immer größer werdende Drachenbedrohung. *dm*





In den Städten flirtet Ihr mit der Damenwelt und bringt interessante Neuigkeiten in Erfahrung

GENERATIONSÜBERGREIFEND: "Dragon Valor" führt Euch auf eine kurzweilige Reise durch überbevölkerte Verliese. Die Duelle mit Rittern, Räubern und Rabauken sind ansprechend inszeniert, fallen jedoch manchmal zu simpel aus: Euer Held blockt von allein, die Gegner agieren recht einfältig und selbst dicke Drachen lassen sich dank großzügigen Continues problemlos besiegen. Keine schlechte Sache eigentlich, wäre nicht die etwas triste Optik und das schleppende Geschehen außerhalb der Dungeons: Die Dialoge ziehen sich ewig in die Länge, beim Einkaufen könnt Ihr Euch nicht frei entscheiden, sondern müsst die Angebote des Händlers abwarten. Dafür fasziniert das Familiensystem, verschiedene Handlungsstränge motivieren zum Durchspielen und die genialen Rendersequenzen verwöhnen den Kinofan.

David Mohr



Solides Sidescrolling-Geprügel mit Rollenspieleinschlag: Sammelt Reichtümer und werdet Familienvater.

Ihr müsst Euch nicht nur mit Drachen, sondern auch mit allerhand anderem Ungeziefer herumschlagen.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant

ZAPP G•A•M•E•S









A. THIELEN • KARTHÄUSER STR. 13 • 55116 MAINZ

>>WWW.ZAPPGAMES.COM<<

DEALER AGAINST GAME-PIRACY

PLAYSTATION

GRAN TURISMO 2	109,80
TRACK & FIELD 2000	109,80
ISS EVOLUTION	I.V.
SUIKODEN 2	I.V.
VANDAL HEARTS 2	I.V.
SAGA FRONTIER 2	I.V.
OKANDIA	I.V.
DUNE 2000	I.V.
ACE COMBAT 3	I.V.

NINTENDO 64

ARMORINES GB	PAL	129,80
RAGE WARS GB	PAL	129,80
RAINBOW SIX		129,80
PERFECT DARK		I.V.
CASTLEVANIA 2		I.V.

DREAMCAST

BERSERK	J	149,80
VIRTUA ON 2	J	149,80
D 2	J	159,80
SHEN MUE	J	179,80
CRAZY TAXI	J	149,80
STAR GLADIATOR 2	J	99,80
PANZER FRONT	J	129,80
CHUCHU ROCKET	J	139,80
VIRTUA STRIKER 2000	DT	99,80
ZOMBIE REVENGE	DT	99,80
SHADOWMAN	DT	109,80
SOUL REAVER	DT	I.V.
EVOLUTION	DT	I.V.
RAYMAN 2	DT	I.V.
CODE VERONICA	J	I.V.
NBA 2K	US	139,80
NFL 2K	US	139,80
SEGA GT		I.V.
DEAD OR ALIVE 2		I.V.

PC US

DAIKATANA	109,80
MESSIAH	I.V.
RUINS OF KURNAK	I.V.
DIABLO 2	I.V.
SHADOW BLADE	I.V.
UVM.	

NEO POCKET	**199,80**
SONIC ADV.	89,80
SNK VS CAPCOM	99,80
UVM.	

SEGA DREAMCAST





Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

NACHBESTELLEN & SPAREN



Ausgabe 7/2000



Ausgabe 6/2000



Ausgabe 5/2000



Ausgabe 4/2000




Ausgabe 3/2000



Ausgabe 2/2000

Aktion 10 Hefte nach Wahl statt 66 Mark

jetzt nur 40 Mark

(einfach nebenan ankreuzen, Scheine/Scheck beilegen und ab die Post)

Nebenan die gewünschten Hefte ankreuzen, den Gesamtbetrag in Briefmarken oder bar beilegen und an folgende Adresse schicken:

Cybermedia GmbH,
Bestell-Service, Wallbergstr. 10,
86415 Mering

JA ich will nachbestellen!

NAME VORNAME

STRASSE NR

PLZ WOHNORT

DATUM UNTERSCHRIFT

4/95	8/95	9/95	11/95	7/96	9/96	1/97	2/97	3/97
4/97	7/97	8/97	10/97	3/98	9/98	10/98	11/98	1/99
2/99	3/99	4/99	5/99	6/99	7/99	8/99	9/99	10/99
11/99	12/99	1/00	2/00	3/00	4/00	5/00	6/00	7/00

ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN HEFTE UND LEGE DEN GESAMTBETRAG IN BAR ODER IN BRIEFMARKEN BEI.

pro Heft DM 5,90 + 0,70 Versand = 6,60 DM

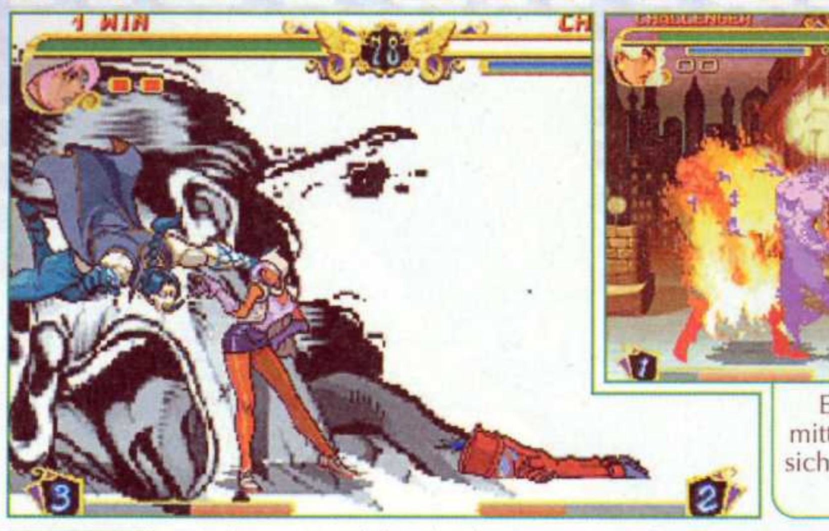
Für 10 Hefte lege ich insgesamt 40 DM bei

ENTWICKLER:
Capcom, Japan
(www.capcom.com)

Jojo´s Bizarre Adventure

Die bizarren Abenteuer *von Jotaro und seinen Freunden basieren auf einer japanischen Comic-serie. Der verwirrende Titel bezieht sich allerdings nicht auf einen bestimmten Hauptcharakter, sondern steht für die Anfangssilben der Namen wie Joseph und Jotaro. Die fünf Mangas befassen sich jeweils mit den Abenteuern eines dieser Helden. 1987 erschien der populäre Manga von Hirohiro Araki erstmals, danach wurde er sogar zu einer sechsteiligen Anime-Serie verwurstet.*


Geschwisterliebe: Die Helden der Jojo-Comics sind alle irgendwie miteinander verwandt.



Erledigt Ihr Euren Gegner mittels Super-Special, gestaltet sich dessen Ableben besonders effektvoll (PS).



Um diesen meditierenden Wasserwerfer zu besiegen, müsst Ihr erst einen Sprint durch wogende Wellen absolvieren (DC).

Wieder einmal beglückt uns Capcom mit einem 2D-Fighter. Diesmal habt Ihr es jedoch nicht mit einer weiteren "Street Fighter"-Fortsetzung zu tun, stattdessen dürft Ihr in die Rolle von insgesamt 16 Helden einer japanischen Comic-Serie schlüpfen. Diese verdanken ihre übermenschlichen Kräfte ausnahmsweise nicht dem jahrelangen Karate-Training, vielmehr beziehen sie ihre Macht aus hilfreichen 'Stand'-Geistern. Diese unterstützen ihre Besitzer im Kampf gegen Ober-Mutant Dio, der die Mutter des Hauptcharakters Jotaro entführt hat. Um die in Not geratene Dame zu retten, reist Ihr ins staubige Ägypten und prügelt Euch dort mit den Schergen des Bösewichts. Im Kampf wählt Ihr aus drei verschieden starken Attacken, verspottet den Gegner oder ruft Euren 'Stand' zu Hilfe. Mit diesem an der Seite verursachen Schläge und Tritte wesentlich mehr Schaden, auch die typischen Special-Moves werden durch die übernatürliche Unterstützung wesentlich effektiver, aber auch bizarrer. Neben dem altbewährten Feuerball bewerft Ihr den Feind mit Autos, erschießt ihn mit dem Revolver oder wickelt ihn in die schleimigen Tentakel Eures 'Stand'. Diesen könnt Ihr auch einzeln steuern und so Euren Gegner auf Distanz halten. Wer fleißig auf den Kontrahenten einschlägt, sammelt Energie für Super-Specials, die mit einer einfachen Tastenkombination ausgelöst werden. Vorsicht ist trotz allem geboten, denn wenn Euer 'Stand' zu viel Prügel einsteckt, verschwindet der gute Geist und legt eine kleine Verschnaufpause ein. Glücklicherweise dauert dieser Aussetzer nur wenige Sekunden und Euer ätherischer Kollege ist wieder zu jeder Schandtat bereit. Nach dem triumphalen Sieg habt Ihr für den Verlierer nur noch Spott und Hohn übrig und hastet schnell zur nächsten Herausforderung. Der Weg dorthin wird durch kurze Textpassagen begleitet, auch jeder Gegner stellt sich mit einer Ansprache vor.

Habt Ihr Jotaros Mama befreit, könnt Ihr Euch im Survival-Modus austoben, ein paar Trainingsrunden absolvieren oder einen Freund zum Match einladen. *dm*

SEHR BIZARR: **"Jojo's Bizarre Adventure" ist definitiv kein gewöhnliches Prügelspiel. Selten hat sich eine so untypische Kämpferschar zusammengefunden, und auch das Bewegungsrepertoire der Protagonisten ist unkonventionell. Habt Ihr Euch jedoch erst einmal mit den ungewöhnlichen Aktionen abgefunden, erkennt Ihr schnell Mängel: Während die Dreamcast-Version mit einem 60-Hertz-Modus aufwartet, ist die Playstation-Variante äußerst langsam und 'PAL-balkt' gewaltig. Es gibt zu wenig Spielmodi, und auch die Spieltiefe lässt zu wünschen übrig. Mit aktiviertem 'Stand' deckt Ihr den Gegner mit einem Special nach dem anderen ein, verliert Ihr den Verbündeten, so ist er praktisch sofort wieder verfügbar. Da auch die optische Präsentation nicht allzu berauschend ausfällt, haltet Ihr Euch lieber an die Capcom-eigene Konkurrenz.**

David Mohr



Ihr dürft Euren 'Stand' auch separat steuern, um den Gegner zu verwirren. Doch wird Euer Verbündeter getroffen, verliert Ihr ebenfalls Energie (DC).



Mit Hilfe der 'Stands' werden selbst harmlos erscheinende Hündchen zu gefährlichen Kampfmaschinen (DC)

HERSTELLER Capcom
SYSTEM Playstation
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 60% **SOUND** 61%

Spielspaß 53%
Chaotische Comic-Keilerei mit zweifelhaftem Japano-Charme und planlosem Spielverlauf





ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

HERSTELLER Capcom
SYSTEM Dreamcast
ZIRKA-PREIS 120 Mark
GRAFIK 62% **SOUND** 61%

Spielspaß 57%
Hektisches Anime-Geprügel mit abgefahrenen Charakteren und ebenso seltsamen Special-Moves

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant

ENTWICKLER: Tantalus, Australien (www.tantalus.com.au)

South Park Rally


Gib mir vier: Der hinterlistige 'Ass Battle' macht im Gegensatz zu den Rennen noch am meisten Spaß.

Schade, keine Gnade für Dreamcast-Besitzer – sie werden mit Verspätung ebenfalls von der "South Park Rally" heimgesucht: Auch auf der Sega-Konsole stürzt Ihr Euch mit einem der Proll-Kids oder der restlichen Bevölkerung in Kart-Rennen und bekriegt Euch dabei mit zahlreichen Extras aus der Serie wie den Unterwäschegnomen oder explosiven Furzpuppen. Neu auf dem Dreamcast ist eine 'Mini'-Variante der Meisterschaft, die ausschließlich aus Rundenrennen besteht – sehr angenehm, da diese im Gegensatz zu den sonst so konfusen Aufgaben vernünftig spielbar sind.
Ansonsten bleib alles beim alten: Die technischen Verbesserungen halten sich in Grenzen und reizen den Dreamcast bei weitem nicht aus, vermitteln den Simpel-Charme der Serie aber akzeptabel. Fans können einen Fahrversuch wagen, der Rest ignoriert's einfach. *us*

HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	60%
SOUND	65%

Spielspaß 55%

Auch auf dem Dreamcast kein Geniestreich: Technisch erträgliche, aber spielerisch konfuse Raserei.

60Hz · AB 12

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die Playstation-Umsetzung wurde in MAN!AC 2/2000 mit 41% Spielspaß getestet, die N64-Fassung in MAN!AC 4/2000 mit 53%

ENTWICKLER: Taito, Japan (www.taito.com)

Bust a Move 4


Öfter mal was Neues: Wenn der Seilzug ins Spiel kommt, ist ein Taktikwechsel fällig.

Taito-Knuddelsaurier Bub und die restliche "Bust a Move"-Sippe kapern nun auch die 128-Bit-Front: Der vierte Teil der populären Blasenballerei erscheint mit einiger Verzögerung auf dem Dreamcast. Das bewährte Grundkonzept blieb erhalten – alleine oder zu zwei schießt Ihr farbige Kugeln nach oben auf vorgegebene Blasenformationen. Treffen mindestens drei gleichfarbige zusammen, macht es 'Plopp' und sie zerplatzen. Sein "Bust a Move"-Debüt feiert der Seilzug, der zusätzliche Taktik ins Spiel bringt: Räumt Ihr eine Seite ab, rutscht die andere durch das mangelnde Gegengewicht unter Umständen zu tief.
Technisch reißt diese Windows-CE-Umsetzung keine Bäume aus, aber das muss sie auch nicht. Das Spielprinzip hat inzwischen zwar ein paar Jahre auf dem Buckel, hielt sich aber tadellos: Für eine Runde zwischendurch lohnt sich's immer wieder, zumal die Zahl der Puzzles kräftig aufgestockt wurde. Wer noch keine Version hat, greift zu! *us*

HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	42%
SOUND	54%

Spielspaß 82%

Routinierte Geschicklichkeitsknobelei ohne großartige Innovationen, trotzdem empfehlenswert.

JUNGLE · AB 12

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 2/99 mit 82% Spielspaß getestet, weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Silver

ENTWICKLER:
Infogrames, Frankreich
(www.infogrames.de)

Mit der Umsetzung des PC-Abenteuers "Silver" versorgt Infogrames die ausgehungerten Dreamcast-Rollenspieler mit frischem Futter.

Ihr schlüpft in die Rolle des blondgelockten David, der zusammen mit seiner Frau Jennifer ein beschauliches Leben in dem kleinen Städtchen Verdante führt. Doch die friedfertige Idylle wird jäh gestört, als der niederträchtige Fuge mit seinen Männern die Stadt heimsucht. Im Auftrag des gnadenlosen Zauberers Silver soll der finstere Scherge alle Mädchen im heiratsfähigen Alter entführen, was natürlich Davids Angetraute einschließt. Trotz tatkräftiger Unterstützung durch seinen Großvater gelingt es dem geprellten Ehemann nicht, die Häscher des Magiers aufzuhalten. So bleibt den beiden Männern nur die prompte Verfolgung der Entführer. Nach einer ausgiebigen Hetzjagd und dem Tod Eures Großvaters müsst Ihr jedoch einsehen, dass die hübsche Jennifer fürs Erste im Kerker des bösen Silver verloren ist. Dieser scheint dank einem Bündnis mit dem Chaosgott Apocalypse zunächst unüberwindlich, doch zum Glück weiß ein mysteriöses Orakel Rat.

Um den Zauberer zu stürzen und die holde Dame zu befreien, müsst Ihr acht magische Steine finden, deren kombinierte Macht selbst für den abgebrühten Silver zuviel ist. Prompt macht Ihr Euch auf die Suche nach den Klunkern und stöbert dabei in den entlegensten Winkeln: Eure Reise führt Euch in den Turm eines vergreisten Magiers, durch eisige Höhlen und lavadurchzogene Grotten und sogar bis auf den Gurnd des Ozeans. Werdet Ihr fündig, müsst Ihr jedoch erst an dem aktuellen Besitzer der Kristalle vorbei.

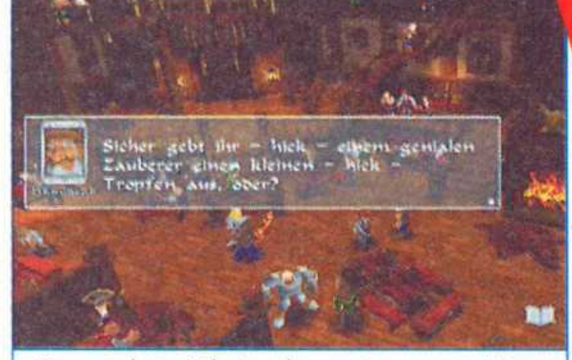
Diese wütenden Monster besiegt Ihr in "Zelda"-Manier mit verschiedenen Schwertschlägen, Holzschilde und Ausweichschritte bieten Schutz vor Verletzungen. Langsame Kämpfer futtern Obststücke und Käsekanten, um verlorene Lebensenergie zu regenerieren. Kommt Ihr mit der einfachen Klinge nicht weiter, schöpft Ihr aus dem magischen Waffenarsenal. Jeder gefundene Kristall versorgt Euch mit einem Zauberspruch, neben Feuerball und Eiskugel greift Ihr zu magischen Schwertern oder verzauberten Bögen. Sind Euch die zahlreichen Monster trotz allem überlegen, sucht Ihr Euch Unterstützung bei anderen Kriegern. Im Laufe der Zeit schließen sich Eurem Helden zahlreiche Haudegen wie die hübsche Vivienne oder der bärenstarke Jug an. Diese stehen Euch im Kampf bei, per Steuerkreuz wählt Ihr zwischen den einzelnen Charakteren und lasst den Rest der Truppe vom Dreamcast steuern. *dm*


Teamarbeit: Während Eure Krieger-Kollegin in den Nahkampf stürmt, haltet Ihr die kleinen Feuerdämonen mit Eurem Eiszauber in Schach.

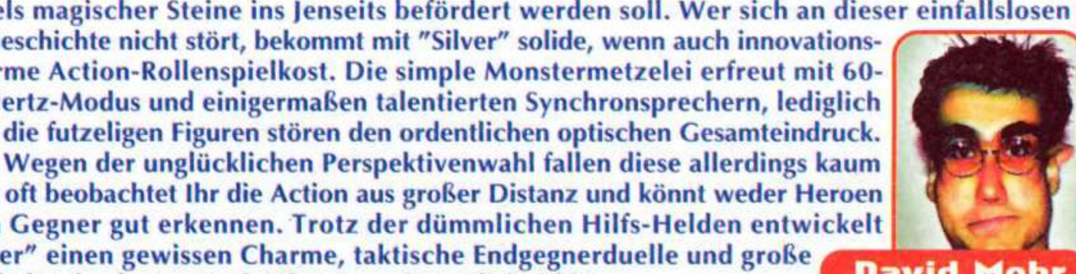


Fast-Food Silver:

Ausgehungerte PC-Besitzer können sich freuen: In den Burger-King-Restaurants gibt's die Computer-Version von "Silver" für lächerliche 15 Mark. Dreamcast-Fans haben jedoch nichts von diesem Sonderangebot und müssen für die Konsolen-Fassung den vollen Preis bezahlen.



Gespräche mit betrunkenen Tavernengästen gestalten sich dank der guten deutschen Synchronisation recht lustig



WIEDER EINMAL hat sich ein finsterer Zauberer gefunden, der vom jugendlichen Helden mittels magischer Steine ins Jenseits befördert werden soll. Wer sich an dieser einfallslosen Geschichte nicht stört, bekommt mit "Silver" solide, wenn auch innovationsarme Action-Rollenspielkost. Die simple Monstermetzelei erfreut mit 60-Hertz-Modus und einigermaßen talentierten Synchronsprechern, lediglich die futzeligen Figuren stören den ordentlichen optischen Gesamteindruck. Wegen der unglücklichen Perspektivenwahl fallen diese allerdings kaum auf – oft beobachtet Ihr die Action aus großer Distanz und könnt weder Heroen noch Gegner gut erkennen. Trotz der dümmlichen Hilfs-Helden entwickelt "Silver" einen gewissen Charme, taktische Endgegnerduelle und große Feindeshorden lassen Hack&Slay-Fans einen Blick riskieren.

David Mohr




HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	68%
SOUND	69%
Spielspaß	64%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Durchschnittliche Fantasy-Kost mit einfallsloser Story und simplem Spielprinzip: Für Einsteiger interessant.







AB 12


Ihr wandert auf der Jagd nach den Kristallen durch schneebedeckte Schlösser, modrige Sümpfe und schattige Wäldchen.

ANDERE VERSIONEN
Die PC-Version erschien im September 1999.



ROLLENSPIEL

DAS GENRE FÜR FANTASTEN

Düstere Dungeons wollen erforscht, Drachen geköpft und Helden hochgepäppelt werden. Mit epischen Geschichten und liebevoll ausgearbeiteten Charakteren fesseln Euch Rollenspiele nächtelang vor die Konsole.

Seite 75 Einleitung

Seite 76-77 Historie: Von edlen Helden und finsteren Schurken

Seite 78-79 Die Top-Hits: Jedem sein Rollenspiel

Seite 80 Rollenspiel-Romantik: Die schönsten Liebespärchen der Konsolenwelt

Seite 81 Magier, Monster, Mutationen: Vom etwas anderen Rollenspiel

Seite 82 Ausblick: Neues Futter für abenteuerlustige Freizeithelden

SPIELEFÜHRER
WISSEN ZUM SAMMELN

Genre	Ausgabe
Rennspiele	5/99
Jump'n'Runs	6/99
Actionspiele	7/99
Denkspiele	9/99
Beat'em-Ups	11/99
Action-Adventure	2/2000
Strategiespiele	4/2000
Rollenspiele	7/2000
Sportspiele	in Kürze

Lange Zeit wurden Rollenspiele gerade in unseren Breitengraden sträflich vernachlässigt. Dabei erfreut sich dieses Genre bereits seit Mitte der 80er-Jahre im Land des Lächelns großer Beliebtheit. Mit typisch japanischem Kopffüßlerstil führen Rollenspiele seit der ersten "Dragonquest"-Episode permanent die Verkaufscharts an. Auch in den USA steigt die Nachfrage an fantastischen Abenteuern und selbst in Europa, bislang Hochburg umfangreicher PC-Rollenspiele, wird der Wunsch nach neuem Fantasy-Futter laut. Kaum ein Entwickler, der nicht einen Titel nach Deutschland bringt. Auf den folgenden Seiten analysieren wir die Geschichte des Konsolen-Rollenspiels. Danach zeigen wir Euch die aktuellen Tophits für Eure Spielemaschine und stellen dann die schönsten Liebespärchen der RPG-Welt vor. Schließlich wagen wir einen Blick über den Tellerrand und machen Euch mit abartigen Ideen wie Live-Rollenspielen und Nintendos Pokémon vertraut, um dann die Zukunft nach neuen Highlights zu durchleuchten. *dm*

MASSE UND KLASSE

Unser Vergleichs-Diagramm informiert Euch über die Spieleverteilung auf den wichtigen Konsolen seit der glorreichen 16-Bit-Ära. Berücksichtigt haben wir dabei alle Tests reiner Rollenspiele seit MAN!AC 11/93. Da wir allerdings wegen der Sprachbarriere kaum japanische Versionen untersuchen, bleibt unsere Statistik auf den westlichen Markt bezogen. In Japan sieht die Verteilung etwas anders aus: So kann man dort die Veröffentlichungen für Saturn und Playstation getrost verzehnfachen, lediglich das N64 leidet auch im Land des Lächelns an RPG-Armut.

Von edlen Helden und finstren Schurken

Die Fantasy-Welle rollt: Immer mehr Vertreter des lange vernachlässigten Genres finden ihren Weg in deutsche Wohnzimmer. Zeit, die Entwicklung der Konsolen-Rollenspiele in Augenschein zu nehmen und einen Blick auf die glorreiche alte Zeit zu werfen.



Super-Nintendo-Klassiker, die bis nach Amerika kamen: Das famose Zeitreise-Abenteuer "Chrono Trigger" (links) und "Final Fantasy 6", das in den USA mit der irreführenden Nummer 3 erschien.

Der Bildschirm, unendliche Weiten. Zu Beginn der 80er-Jahre: Die ersten Textadventures halten auf den Heimcomputern Einzug. Ob MSX, Apple oder Spectrum – Spiele wie "Zork" ebnen den Weg für die Rollenspiel-Premieren. Kurz darauf erscheinen die ersten **Wizardry-** und **Ultima**-Teile, die auch im fernen Osten große Erfolge verzeichnen und die japanischen Spieleentwickler auf ein völlig neues Genre aufmerksam machen. Mit dem ersten **Dragonquest** für die MSX-Computer war 1986 der Grundstein für eine wahre Flut von Nippon-Rollenspielen gelegt. Die bislang sechs "Dragonquest"-Episoden für NES und Super Nintendo brachen sämtliche Verkaufsrekorde und teilen sich mit der ähnlich erfolgreichen **Final-Fantasy**-Serie den Rollenspielthron. Diese Spiele waren die ersten einer langen Reihe fernöstlicher Fantasy-Abenteuer, die sich grundlegend von der Rollenspiel-Konkurrenz aus dem PC-Lager unterschied. Während Ihr auf dem Computer meist durch riesige Welten wandert und über unendliche Handlungsfreiheit verfügt, halten Euch die meisten Konsolen-Entwicklungen mit einer dichten Story bei der Stange. Selbstgebastelte PC-Helden, die lediglich aus Zahlenwerten und einem Charakterportrait bestehen, werden durch kulleräugige Sprites ersetzt, die durch witzige Details und liebevoll ausgearbeitete Hintergründe überzeugen. Zwar orientiert man sich in den Anfangstagen des Konsolen-Rollenspiels noch am PC-Vorbild und brachte Umsetzungen bekannter Hits wie **Bard´s Tale, Might & Magic** oder **Eye of the Beholder** auf den Markt, die Zukunft liegt jedoch in japanophilem Design und verschlungener Handlung. Mit Anbruch der 16-Bit Generation werden Rollenspiele immer populärer und damit zur sicheren Geldquelle für Entwickler. Namhafte Serien werden mit optisch aufgemotzten Nachfolgern versehen oder neu gestartet. Prügelspezialist Capcom betritt 1994 mit **Breath of Fire** die Bühne, Sega-Jünger freuen sich über die hervorragende **Phantasy Star**-Reihe. Dank des innovativen Mega-CD-Zusatzes erscheinen Titel wie **Lunar – The**

PC-orientiertes Dungeon-Gemetzel für Japan-Profis: "Lady Sword" auf der PC-Engine.



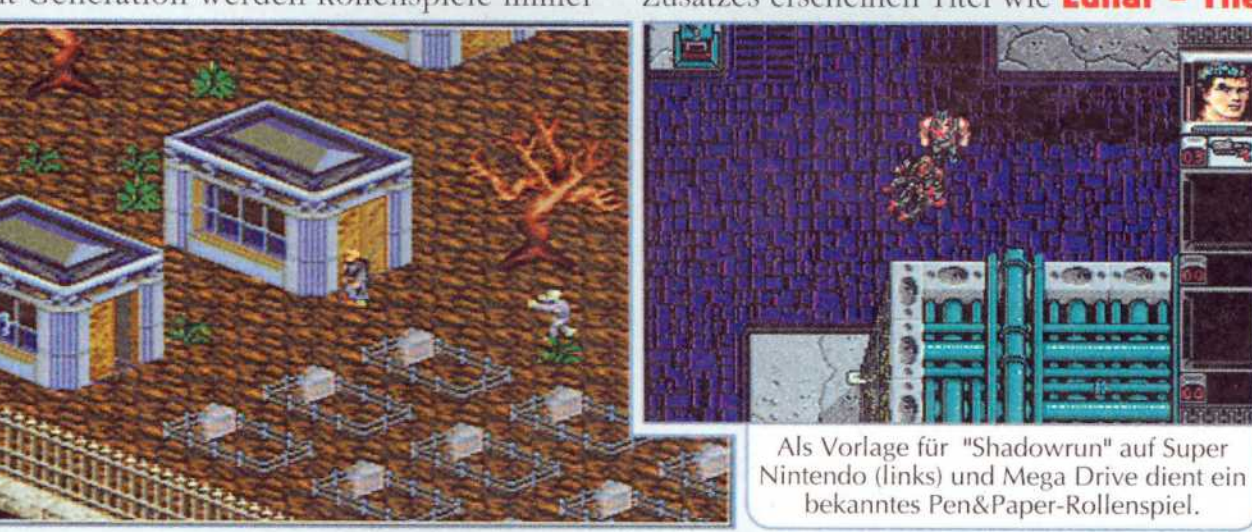
Abenteuer mit AD&D-Lizenz: "Warriors of the Eternal Sun" für Segas Mega Drive.



Das "Super Mario RPG" markierte 1996 das Ende der Zusammenarbeit zwischen Square und Nintendo



Erfolg in Serie: 1987 erschien das erste "Final Fantasy" für das NES. Erst der dritte Teil schaffte es nach Amerika.



Als Vorlage für "Shadowrun" auf Super Nintendo (links) und Mega Drive dient ein bekanntes Pen&Paper-Rollenspiel.

DER ROLLENSPIEL -

Vom reinen Textabenteuer zu opulenten 3D-Welten: Fünf Schritte auf der langen Leiter der Rollenspiel-Evolution.



AM ANFANG WAR DAS WORT

ca. 1980-1985

Mit spartanischen Textzeilen war zu Beginn des digitalen Abenteuer-Zeitalters noch die Vorstellungskraft des Spielers gefragt, per Texteingabe wurden Rätsel gelöst und Monster bekämpft.

```
North of House                    Score: 0/3
door. You could circle the house to the
north or south.
There is a small mailbox here.

>open mailbox
Opening the small mailbox reveals a
leaflet.

>look leaflet
[That sentence isn't one I recognize.]

>open door
It won't open.

>n
North of House
You are facing the north side of a
white house. There is no door here, and
all the windows are boarded up. A
narrow path winds north through the
trees.
```

DAS FENSTER ZUM HOF

ca. 1986-1988

Der Spieler erhielt zum ersten Mal einen Ausblick auf die Fantasy-Welt. Durch ein kleines Grafik-Fenster wurden unterirdische Kavernen durchsucht und warzige Trollschädel gespaltet.









"Seiken Densetsu 3" (links), die Fortsetzung von "Secret of Mana" (oben), blieb in Japan. Westliche Spieler wurden mit "Secret of Evermore" getröstet.



Vom Computer auf die Konsole: "Ultima 4" für das Master System (oben) und "Eye of the Beholder" fürs Super Nintendo.

Silver Star Story mit aufwändigen Zwischensequenzen. Der allgemeine Rollenspiel-Erfolg bleibt nicht ohne Konsequenzen: Strategiespiele wie **Shining Force** oder **Fire Emblem** binden Datenwust und Charakterdesign der RPG-Vorbilder in taktische Scharmützel ein. 1993 mischt **Secret of Mana** Rollenspiel- und Action-Adventure und erscheint sogar in Deutschland.
Zu Zeiten der 16-Bit-Generation schauen europäische Zocker leider in die Röhre. Zwar erscheinen fürs Mega Drive diverse gute Titel, allen voran **Phantasy Star 3** und **4** sowie das simple **Shining in the Darkness**, beim Super Nintendo sieht's allerdings weniger rosig aus. Mit **Mystic Quest Legend** startet Nintendo einen halbherzigen Versuch, die Gunst westlicher Spieler zu gewinnen, scheitert jedoch kläglich. Die wenigen anderen Spiele, die es in heimische Gefilde schaffen, vergraulen mit schlechter PAL-Anpassung und englischen Bildschirmtexten. Zwar erscheinen gegen Ende der 16-Bit-Ära noch herausragende Titel, doch lediglich die USA werden mit Spielen wie **Chrono Trigger** beglückt. Auch im 32-Bit-Zeitalter stehen die Zeichen zunächst schlecht. Zwar erscheinen bald erste Highlights wie Contrails **Wild Arms** oder Konamis **Suikoden** in Deutschland, jedoch wird erst 1997 mit **Final Fantasy 7** der heimische Markt erobert. Nach dem **Super Mario RPG** sagt sich Square von Nintendo los und geht eine Allianz mit Sony ein, was der Playstation vor allem in Japan massive Vorteile verschafft. Dort hatte bislang der Saturn mit exklusiv-Entwicklungen wie **Magic Knight Rayearth, Albert Odyssey** oder **Grandia** die Nase vorn. Leider erschienen diese Rollenspiel-Trümpfe jedoch nie in Deutschland. Neben **Shining the Holy Ark** wird zum Trost für alle Fans die **Panzer Dragoon Saga** gegen Ende der Saturn-Geschichte umgesetzt. So entwickelt sich die Playstation im Laufe der Zeit zur Rollenspiel-Konsole, herausragende Neuentwicklungen wie **Xenogears** erfreuen neben Fortsetzungen bekannter Super-Nintendo-Serien. Namcos **Tales of Destiny** oder Enix' **Star Ocean: The Second Story** sind beides Nachfolger erfolgreicher 16-Bit-Titel. Dank der CD erschienen auch bald neue Versionen erfolgreicher Klassiker, Compilations wie die **Final Fantasy Anthology** und Sammler-Editionen verwöhnen den Fan mit teilweise nie übersetzten Titeln.

Ausladende Katakomben ohne Automap waren das Markenzeichen von "Shining in the Darkness" (1991)



Mega-Drive-Highlight: "Phantasy Star 4" beeindruckte 1994 mit einem 24-MBit-Modul als bester Teil der Serie.



Zahlreiche Strategiespiele wie "Tactics Ogre" bedienen sich aus dem Rollenspiel-Datenfundus.



Japan-only-Perlen der ausgehenden 16-Bit-Zeit: "Dragon Quest 6" (oben) und "Bahamut Lagoon" (rechts).

ZEITPLAN

DUNKLE STÄDTE, LICHTE FELDER

ca. 1989-1995

Während der 16-Bit-Generation laufen die Entwickler zu Hochform auf und verwöhnen die Import-Gemeinde mit liebevoll gezeichneten Hintergründen und Helden.

DIE DRITTE DIMENSION

ca. 1996-1999

Mit dem Einbruch des 32-Bit-Zeitalters lösen sich die Entwickler langsam von den zweidimensionalen Wurzeln des Genres, polygonale Echtzeit-Umgebungen und opulente Rendersequenzen nutzen das neue CD-Medium.

DIE ZUKUNFT

ab 2000

Die Zeit des einsamen Monster-Metzelns ist vorbei. Die Zukunft wird bestimmt von Online-Abenteuern, in denen Ihr mit Spielern aus der ganzen Welt auf Schatzsuche geht. Die Fähigkeiten der neuen Konsolengeneration lassen auf immer detailliertere Schauplätze und selbstständige Nicht-Spieler-Figuren hoffen.





Die MAN!AC-Rollenspielhits 2000

Ihr wollt Eure Freizeit in muffigen Katakomben verbringen, immer auf der Hut vor der nächsten Zufallsbegegnung? Durch ausdauerndes Training zu tödlichen Schwertmeistern und mächtigen Magiern werden? Anhand der folgenden Liste findet jeder die passende Welt, die er mit seiner Party unsicher machen kann.



Motivierendes Monster-Jagen in zufällig generierten Türmen. Erfolgreiche Züchter steigen zu geachteten Bürgern der Heimatstadt auf und bauen sich ihr eigenes Häuschen.



Fortsetzung der erfolgreichen Super-Nintendo-Saga um mächtige Drachen und strahlende Helden mit effektgespickten Kämpfen und kurzweiligen Angel-Einlagen.



Umsetzung des bekannten PC-Hack'n Slay-Titels. Kämpft Euch als Magier, Krieger oder Jägerin durch finstere Dungeons und sammelt fleißig Gold sowie magische Waffen.



Abgedrehtes Simpel-Rollenspiel mit Zufalls-Dungeons und nettem Fähigkeitssystem. Leider steht Ihr bereits nach knapp 15 Stunden vor dem Endgegner.



Das erste deutsche "Final Fantasy" mit futzeligen Charakteren und hübschen Render-Hintergründen. Dank der Platinum-Edition auch heute noch interessant.



Bombastisches Effektgewitter und fulminante Render-Sequenzen ziehen Euch in ihren Bann, auf Dauer stören jedoch die langen Zaubereffekte und die verworrene Story.



Lange überfällige Umsetzung des Saturn-Hits mit witzigem Charakterdesign und unkomplizierter Story. Einzig die schlampige PAL-Anpassung verleidet das Abenteuer.



Äußerst mäßiges N64-Rollenspiel mit profillosem Helden und eintöniger Handlung. Nach zehn Stunden unmotivierten Monstermetzelns ist der unrühmliche Ausflug wieder zu Ende.

Jade Cocoon



GRAFIK
KOMPLEXITÄT
UMFANG
MUSIK
STORY
GESAMTWERTUNG

Optisch eindrucksvolles, aber leider viel zu kurzes Zucht-Abenteuer mit schwacher Story und vielfältigem Monster-Editor.

Legend of Legaia



GRAFIK
KOMPLEXITÄT
UMFANG
MUSIK
STORY
GESAMTWERTUNG

Martial-Arts-Rollenspiel von "Wild Arms"-Entwickler Contrail mit sauberer Optik und interessantem Kampfsystem. Leider stören unschöne Längen in der Story.

Saga Frontier 2



GRAFIK
KOMPLEXITÄT
UMFANG
MUSIK
STORY
GESAMTWERTUNG



Wunderschön gezeichnetes, episches Abenteuer mit zwei parallelen Handlungssträngen.Ein Komplexes Combo-System und bombastische Effekte versüßen die Kämpfe.

Shadow Madness



GRAFIK
KOMPLEXITÄT
UMFANG
MUSIK
STORY
GESAMTWERTUNG

Wer sich von der tristen Grafik nicht abschrecken lässt, freut sich über eine fesselnde Story und ausgefallene Charaktere. Rendersequenzen und Minispiele sorgen für Abwechslung.

Star Ocean 2



GRAFIK
KOMPLEXITÄT
UMFANG
MUSIK
STORY
GESAMTWERTUNG

Hübsches Enix-Abenteuer mit zwei verschiedenen Hauptcharakteren, unterschiedlichen Abspännen und Einzelaktionen für jeden Helden.

Suikoden



GRAFIK
KOMPLEXITÄT
UMFANG
MUSIK
STORY
GESAMTWERTUNG

Angestaubtes Fantasy-Spektakel mit 16-Bit-typischer Grafik. Dank über 100 verschiedenen Charakteren und innovativen Strategie-Intermezzi auf lange Sicht motivierend.

Suikoden 2



GRAFIK
KOMPLEXITÄT
UMFANG
MUSIK
STORY
GESAMTWERTUNG

Fortsetzung nach bereits bewährtem Strickmuster. Leicht verbesserte Grafik und die Möglichkeit, den alten Spielstand zu übernehmen, freuen vor allem Fans des Vorgängers.

Wild Arms



GRAFIK
KOMPLEXITÄT
UMFANG
MUSIK
STORY
GESAMTWERTUNG

Zeitloser Playstation-Pionier mit erstmals dreidimensionalen Kämpfen, der durch liebevoll ausgearbeitete Helden und eine motivierende Story begeistert. Gehört in jedes RPG-Archiv.

DUNGEONS FÜR DIE HOSENTASCHE

Dragon Quest Monsters

Mystic Quest



Dragon Quest Monsters

GRAFIK
KOMPLEXITÄT
UMFANG
MUSIK
STORY
EINSCHÄTZUNG

Glorreicher "Pokémon"-Clone vom Rollenspiel-Experten Enix. In Farbe macht die Monsterjagd gleich doppelt Spaß und versüßt das Warten auf das erste Playstation-"Dragonquest".

Mystic Quest

GRAFIK
KOMPLEXITÄT
UMFANG
MUSIK
STORY
EINSCHÄTZUNG

Betagter Mix aus Rollenspiel und Action-Adventure. Dank der umfangreichen Welt und dem großen Waffenarsenal auch heute noch motivierend.

Final Fantasy Legend



GRAFIK
KOMPLEXITÄT
UMFANG
MUSIK
STORY
EINSCHÄTZUNG

Die Game-Boy-Version der erfolgreichen Rollenspiel-Serie besticht durch die ausgefeilte Story und gute Spielbarkeit. Heute eine Rarität.

Pokémon



GRAFIK
KOMPLEXITÄT
UMFANG
MUSIK
STORY
EINSCHÄTZUNG

Dank roter und blauer Edition ein Spaß für Freunde bizarrer Manga-Mutationen. Junge und jung gebliebene Game-Boy-Besitzer toben sich beim Monster-Pushen aus.

Rollenspiel-Romantik

Ob tragische Romanze oder witzige Schwärmerei, kaum ein Konsolen-Rollenspiel kommt ohne Liebelei zwischen den Protagonisten aus. MAN!AC listet für Euch die fünf herausragendsten Liebespärchen der 32-Bit-Generation auf.

Justin & Feena

GRANDIA

Bereits nach ihrem ersten Treffen weiß der routinierte RPG-Veteran: Die zwei kriegen sich – koste es, was es wolle. So erobert Jüngling Justin mit seinem ansteckenden Optimismus nicht nur die neue Welt, sondern auch das Herz der abgebrühten Abenteurerin Feena. Glücklicherweise nehmen die "Grandia"-Macher diese Liebesgeschichte ebenso wenig ernst wie den Rest des Spiels, und so gleitet die Romanze zwar oftmals ins Schnulzige ab, bleibt dabei aber trotzdem noch herzerfrischend witzig. Wer sich schließlich durch das gigantische Fantasy-Epos schlägt, erfreut sich an den Ergebnissen der äußerst produktiven Beziehung.

Fei Fong Wong & Elhaym Van Houten

XENOGEARS

Die wohl mitreißendste Liebesgeschichte der Konsolen-Welt. Spätestens gegen Ende des gigantischen Fantasy-Epos wird Euch die ganze Tragweite der Beziehung zwischen den beiden bewusst. Durch immer wiederkehrende Reinkarnationen über Generationen aneinandergebunden, nimmt Ihre Beziehung wahrhaft epische Ausmaße an.

Edge & Azel

PANZER DRAGOON SAGA

Kaum, dass er die ätherische Schönheit Azel aus einer versunkenen Ruine ausgebuddelt hat, verknallt sich der Nachwuchs-Drachenreiter in die dunkelhaarige Dame. Trotz diverser Gefechte über den Wolken, und obwohl Ihr die Arme des öfteren mitsamt ihrem Drachen abschießt, entwickelt sich eine eher platonische Beziehung zwischen den beiden.

Squall & Rinoa

FINAL FANTASY 8

Kriegen sie sich oder nicht? Wer hat dem verschlossenen Dickschädel Squall nicht schon mehrmals mental in den Hintern getreten, wenn er wieder einmal die romantischen Avancen der gesamten Damenwelt an sich abprallen ließ? Doch letzten Endes kommt glücklicherweise alles so, wie es kommen muss: Der heiße Anfangs-Tanz mit der dunkelhaarigen Schönheit Rinoa, die Wanderung über das Meer und die Stunden trauter Zweisamkeit im All verfehlen Ihre Wirkung nicht. Und so finden sich die zwei schließlich doch und bescheren der Rollenspielwelt die Love-Story der Konsolengeschichte.

Die Star-Ocean-Crew

STAR OCEAN: THE SECOND STORY

Typisch Enix: Die zart besaiteten Rollenspiel-Entwickler legen auch in ihrem neuesten Streich einen Schwerpunkt auf romantische Techtelmechtel zwischen den Hauptpersonen. Dank der zahlreichen 'Einzelaktionen' für jeden Charakter bestimmt Ihr diesmal jedoch selber die Beziehungen zwischen den Protagonisten. Durch Eure Handlungen entscheidet Ihr, wer mit wem im Abspann glücklich wird. Ob Held Claude mit der niedlichen Rena oder der sexy Zauberin Celine zusammenkommt, liegt ganz in Eurer Hand. Diesmal zwingt Euch kein fieser Drehbuchschreiber die Lebensgefährtin auf. Und wem die Mädels bzw. Jungs zu doof sind, der sucht sich eben einen Partner vom gleichen Geschlecht. So endet Eure Queste mit einer echten Männer- oder Frauenfreundschaft.

Was wäre wenn...

ich ein Rollenspiel geworden wäre? Erfolgreiche Programmcodes denken über eine alternative Karriere nach.

Platz 1 Tekken Tamagotchi Tournament
Schlag mich, verprügel mich, kegel mit mir! Ihr päppelt Euer Budo-Baby vom plärrenden Zwerg zum muskelbepackten Kämpfer hoch.

Platz 2 Fatal Fury Tactics
Joe Higashi und Terry Bogard liegen im Krieg! Beide haben ergebene Kämpfer um sich geschart und lassen's so richtig krachen.

Platz 3 Turok Dinosaur Hunter
Schnapp sie dir alle: Als Dinosaurier-Farmer geht Ihr mit der Betäubungs-Armbrust auf die Jagd nach neuen Zucht-Reptilien.

Platz 4 Wipeout 297
Im klapprigen Bollerwagen braust Ihr durch die Landschaft, fußkranke Goblins werfen nach ihrem Ableben Goldsäcke von sich.

Platz 5 Medieval Gear
Im mittelalterlichen Ambiente schleicht Solid Snake durch finstere Festungen, immer auf der Hut vor den Schergen des bösen Königs Rex.

Platz 6 Tomb Quest - Die letzte Ölung
Die Cellulitis-geplagte Lara Croft auf der Suche nach der altertümlichen Schönheitskur von Königin Cleopatra.

Platz 7 Command and Conquest
Waffen, Rüstungen, Nahrungsmittel – alles wird aus einer heißumkämpften Substanz hergestellt: Tiberium.

Platz 8 GT Anthology
In Eurem Kampfgefährt düst Ihr brandschatzend durch die Lande, Punkte für gemetzelte Orks werden in neue Fahrzeugteile getauscht.

Platz 9 Alone in the Dungeon
Der böse Cthulhu hat Euch im 666. Kellergeschoß eingesperrt, doch er macht die Rechnung ohne Eure Schrotflinte.

Platz 10 Red Hog
Auf der Suche nach dem magischen Zauberbuch erobert Ihr als ringelschwänziger Panzer-Pilot eine Schwarte nach der anderen.

Bleistift, Schwert und Würfelbecher

Ihr habt geglaubt, dass Euch die üblen Gestalten aus Eurem Lieblings-RPG nur zu Hause vorm Fernseher heimsuchen? Weit gefehlt...



Finster dreinblickende Gesellen wie diesen findet man auf dem durchschnittlichen Live-Rollenspiel

Die Idee, in der Haut einer fantastischen Sagengestalt die unmöglichsten Abenteuer zu erleben, wurde schon lange vor dem Gedanken an elektronische Spielemaschinen in die Tat umgesetzt. Im Gegensatz zum vereinsamenden Computer-Abenteuer kommen beim 'echten' Rollenspiel ein paar Freunde zusammen, von denen sich einer als Spielleiter oder Meister betätigt, während die restlichen Spieler in die Rolle eines selbstentworfenen Charakters schlüpfen. Die Handlung spielt sich allein in der Fantasie der Beteiligten ab, finstere Drachen und grummelige Orks werden mit Hilfe dicker Regelschwarten und reichhaltigem Würfelsortiment bekämpft. Inspiriert von Klassikern der Fantasy-Literatur entstanden in den USA gegen Ende der Siebziger Jahre die ersten "Pen & Paper"-Rollenspiele, allen voran Gary Gygax' "Dungeons & Dragons". Zahlreiche andere findige Köpfe folgten dem Beispiel des Amerikaners und so kamen im Laufe der Zeit die verschiedensten Rollenspielregelwerke auf. Zu fast jedem Thema gibt es ein entsprechendes Spiel, ob Cyberpunk, klassische Fantasy oder Science Fiction - die Inspirationen der Designer sind vielfältig. Filme wie die Star Wars-Saga liefern reichlich Stoff für fantastische Ideen, und auch die bizarrsten Konzepte werden umgesetzt: Selbst die "Street Fighter"-Helden bekamen ein eigenes Rollenspiel spendiert. Viele der bekannteren "Pen & Paper"-Serien wurden schon häufig auf PC und Spielkonsolen konvertiert. So geistern Dutzende von "AD&D"-Lizenzen über alle Plattformen, das Cyberpunk-RPG "Shadowrun" erschien in zwei Versionen für Super Nintendo und Mega Drive und auch das deutsche Rollenspiel "DSA" wurde mehrfach auf den PC portiert. Eine Computer-Version des Blutsauger-Spiels "Vampire" ist ebenfalls in der Mache.

Bizarrer Auswuchs der Entwickler-Fantasie: Im "Street Fighter"-Rollenspiel werdet Ihr zum elitären Nahkampfexperten.

Dass der gemeine Rollenspieler zur eigenbrötlerischen Stubenhockerei neigt, darf spätestens seit der Erfindung des Live-Rollenspiels bestritten werden. Bei einem solchen LARP (Live Action Role Playing) schlüpfen die Beteiligten wie beim traditionellen Rollenspiel in die Haut eines besonderen Charakters, allerdings ist diesmal (fast) alles echt. Fantasievoll kostümierte Leute treffen sich in Zeltlager oder Burg, um für ein Wochenende zu mächtigen Kriegern und weisen Zauberkünstlern zu werden. Dabei liegt der Schwerpunkt eines solchen Treffens auf der Interaktion der Spieler, blumige Gespräche werden jedoch durch aktionsreiche Einlagen ergänzt. Schwertkämpfe mit gepolsterten Waffen und weitreichende Waldwanderungen sind ebenso an der Tagesordnung wie magische Beschwörungen und politische Ränke.

Interessierte finden Informationen über dieses Hobby unter www.larpkalender.de



Von erfolgreichen Züchtern empfohlen

Pokémon: Von vielen geliebt, von mindestens genauso vielen gehasst. Trotzdem können selbst hartgesottene Pikachu-Hasser ihre Augen nicht vor der Tatsache verschließen, dass die Abenteuer von Ash und seiner Herde zum Rollenspiel-Genre gehören.

Mit dem Game-Boy-Megaseller wurde ein typisches Rollenspiel-Element zum absoluten Spielziel kultiviert: Wo im normalen RPG das Hochpäppeln Eurer Helden lediglich als Mittel zum Zweck dient und Euch das Überleben im nächsten Dungeon sichert, ist es bei den zahlreichen Pokémon-Varianten gang und gäbe, endlose Zeit mit dem Trainieren Eurer Schützlinge zu verbringen. Verschlungene Hintergrundgeschichten treten ins Abseits, im Vordergrund stehen die bis ins Unermessliche gesteigerten Fähigkeiten Eurer monströsen Mutationen. Mit knuddeligem Kreaturen-Design, eigener TV-Serie und Link-Fähigkeit stehen Nintendos "Pokémon" ganz oben in der Züchter-Gunst, dank dem handlichen Game Boy päppelt Ihr Eure Monster in U-Bahn, Bus und Mathe-Stunde auf. Natürlich fand der erfolgreiche Trend schnell Nachahmer, Enix' "Dragonquest Monsters" macht Pikachu & Co auf dem Handheld Konkurrenz, Titel wie "Jade Cocoon" und "Azure Dreams" laden zur Zuchtstunde vor die Playstation.





"Phantasy Star Online" (links) und "Grandia 2" (oben) sind die wohl vielversprechendsten Dreamcast-Ankündigungen

PS2-Potenzial: Das Action-Rollenspiel "Evergrace" (oben) und das mäßige "Eternal Ring".





Links seht Ihr die deutsche Rollenspiel-Hoffnung "Arcatera" des Kölner Softwarehauses Westka, daneben das japanische "Eternal Arcadia" (beide Dreamcast).

Der Blick in die Zukunft

Nach eingehender Befragung der MAN!AC-Kristallkugel legen Euch die Meringer Rollenspiel-Propheten die Karten für die Zukunft auf den Tisch.

Die Zeiten sträflicher Vernachlässigung sind vorbei, es geht aufwärts im Rollenspiel-Sperrgebiet Deutschland. Dank der neuen Verbindung zwischen Square und Publisher SVG stehen zahlreiche Top-Titel ins Haus: Neben dem famosen Genre-Mix **Vagrant Story** (Test in MAN!AC 7/2000) freut Ihr Euch auf eine Umsetzung des Horror-Rollenspiels **Parasite Eve 2**, in dem Ihr an der Seite der hübschen Polizistin Aya Brea fauligen Mutanten den Garaus macht. Eins der absoluten Highlights der kommenden Monate ist sicherlich die neueste **Final-Fantasy**-Episode. In der neunten Folge der erfolgreichen Serie kehrt mit Yoshitaka Amano der Designer des hochgelobten sechsten Teils zurück. Japanische Spieler streifen ab Juli durch stilvolle Fantasy-Welten und fliegende Städte, eine PAL-Version folgt gegen Ende des Jahres. Als Fortsetzungen der 16-Bit-Klassiker "Chrono Trigger" und "Secret of Mana" lassen die US-Versionen von **Chrono Cross** und **Legend of Mana** in Kürze die Herzen der Import-Zocker höher schlagen.

Auf das zweite "Mario RPG" (in USA "Paper Mario") warten Nintendo-Fans noch immer

Sony beglückt dagegen brav die PAL-Playstation: Mit **Wild Arms: 2nd Ignition** steht die Fortsetzung eines der ersten 32-Bit-Rollenspiele ins Haus, auch das Echsen-Spektakel **Legend of Dragoon** lässt nicht mehr lange auf sich warten. Im Herbst betritt dann **Breath of Fire 4** die Bühne, und das langerwartete **Dragonquest 7** wurde endlich auf der Tokyo Game Show vorgestellt. Für nostalgische Playstation-Verfechter mit guten Import-Kanälen gibt's ebenfalls Futter: Der amerikanische Publisher Working Designs nimmt sich dem Mega-CD-Klassiker **Lunar 2: Eternal Blue** an. Wo wir gerade bei Sega-Konsolen sind, insbesondere Dreamcast-Besitzer dürfen sich in nächster Zeit auf zahlreiche Highights freuen: Gespannt fiebern ausgehungerte RPG-Fans **Grandia 2** entgegen, erste Videos des neuesten Game-Arts-Streiches versprechen opulente Optik und Spezialeffekte. Große Hoffnungen schürt zudem Segas **Phantasy Star Online**, das den Internet-Zugang des Dreamcast nutzt und Euch mit Spielern aus aller Welt zusammen bringt. Auch das deutsche **Arcatera** findet bald seinen Weg vom PC auf die Konsole. Ob die bisher für die Playstation 2 erschienenen Rollenspiele **Evergrace** und **Eternal Ring** nach Deutschland kommen, ist ungewiss.







Playstation-Power: "Parasite Eve 2" (oben), "Final Fantasy 9" (links) und "Breath of Fire 4" (oben links) versprechen ein hochkarätiges Rollenspieljahr.

KONSOLENFINISH

Bei den Rollenspielen geht die Playstation als klarer Sieger aus dem Duell der Konsolen hervor. Außer dem mäßigen "Holy Magic Century" und dem ebenfalls schwachen "Shadowgate 64" hat das N64 nichts zu bieten. Beim Dreamcast stehen die Aktien wesentlich besser, allerdings ist bis jetzt noch keiner der angekündigten Titel fertig. So greifen Fantasy-Freaks zur Playstation – allerdings bleibt die Auswahl auch hier ohne Importe relativ beschränkt. Trotzdem vertreiben Euch die erhältlichen PAL-Rollenspiele für einige Wochen die Zeit. Da die Entwickler mittlerweile den deutschen Markt entdeckt haben, steht Umsetzungen der kommenden Hits nichts im Wege.





Scharfe Augen haben es sicher schon erspäht und ein Schlupfloch vermutet: Auf dem neuen Coupon unten wurde das Kleingedruckte in Sachen Copy-Stations & Co. knapper formuliert. Trotzdem gelten natürlich weiter die alten, für ehrliche Verkäufer selbstverständlichen Regeln: Raubkopien oder Geräte für diesen Zweck werden gnadenlos aus den Kleinanzeigen gestrichen.

Euer Ulrich

SUCHE

NINTENDO

Suche dringend Donkey Kong Country1, Axelay, Final Fight3, Actraiser2, Castlevania, Mario Kart, Super Mario World2 usw. Alles nur Importe! Suche außerdem Neo Geo und Raiden (Playstation)!
Tel. 0561/4913891 (Bastian)

Suche Spiele für Nintendo64, Super Nintendo, NES, Game Boy, Saturn, Mega Drive, Master System, PC-Engine, Neo Geo Pocket/CD, Playstation, Dreamcast. Kaufe auch komplette Sammlungen günstig. Tel. 0179/6427580

SEGA

Saturn komplett mit Pads und Memory Card, dazu die Spiele Resident Evil, Gun-Shooter, Prügelspiele, Nights, Alien Trilogy, Sonic (alle).
Tel. 07907/941458, 0173/7588877

Suche **Soul Calibur und Crazy Taxi** für je 50 DM. Tausche oder verkaufe auch Sega Rally2.
Tel. 06063/913652 (ab 17:30 Uhr)

PLAYSTATION

Suche **Tobal 2 (japanisch)**, zahle 120 DM bei gut erhaltener Scheibe, 150 DM wenn in tadellosem Zustand (spiegelglatt) – keine Silberlinge, nur original!
Tel. 07171/506820 (Andres)

SONSTIGES

Suche **Bravo Screenfun ab 98 bis 1/99**, zahle gut, suche auch Vigilante8 und Dual-Shock-Controller. Verkaufe oder tausche Command & Conquer1 und Wu Tang.
Tel. 07822/5831 (ab 20 Uhr)

Suche **Lösungsführer zu Super Mario RPG**! Verkaufe Shenmue (jap) an Meistbietenden! Verkaufe Nintendo64-Konsole (PAL) und Sonic Adventure (us) für Dreamcast, billig.
Tel. 07951/469214
(Andreas, ab 20 Uhr)

VERKAUFE

NINTENDO

9 Nintendo64-NTSC-Spiele ab 25 DM, 30 Nintendo64-PAL-Spiele ab 30 DM, Nintendo64-Mario-Pak mit Memory Card 150 DM, Liste anfordern. Tel. 09075/415, Fax. 09075/8060 (Norbert, bis 18 Uhr)

Super Nintendo (PAL): Starwing, Dragon's Lair, Aladdin, Street Fighter2 Turbo, alle in Top-Zustand je 35 DM, Winter Gold 25 DM. US: Lord of Darkness 40 DM, Genghis Khan2 50 DM.
Tel. 0170/8814538,
07940/3106

SEGA

21 NTSC-Dreamcast-Spiele ab 40 DM, Liste anfordern.
Tel. 09075/415, Fax. 09075/8060
(Norbert, bis 18 Uhr)

Saturn (PAL): Tomb Raider 35 DM, Theme Park (neu) 30 DM, Shinobi X (neu) 30 DM, Virtua Fighter2 (neu) 35 DM, Street F. Alpha1 (us) 35 DM, Tetris Plus (us) 35 DM, King of Fighters97 (jap) + 4 MB RAM wie neu 85 DM, 2x Virtua Stick (1x neu 60 DM, 1x gebraucht 40 DM), Arcade Racer 55 DM. PC-Engine (jap): R-Type1, Bloody Wolf je 70 DM.
Tel. 0170/8814538, 07940/3106

Mega Dr. (PAL): Urban Str., Str. of Rage2 35 DM, Wonderb.5 65 DM, neu: Castlevania N.Gen., Probotector je 45 DM. M-CD (PAL neu): Final Fight, Sherlock H. je 45 DM.
Tel. 0170/8814538, 07940/3106

Mega Drive + 14 Spiele + 2 Playstation-Spiele zusammen 189 DM, nur Originale. Tel. 02642/210181, Mail: simonsplace@ndh.net

PLAYSTATION

Verkaufe **13 Playstation-Spiele**: Metal Gear Solid, Dino Crisis, Final Fantasy7, Gran Turismo, Legacy of Kain: Soul Reaver, Wu-Tang Shaolin Style und noch einige andere. Tel. 035201/70869

Verkaufe Horrorspiel (us), Grandia (jap, Saturn), Far East of Eden (jap, Super Nintendo), Princess Minerva (jap, Super Nintendo), Preise VB, tausche auch gegen andere Spiele (für alle Systeme).
Tel. 03695/602025
(Stephan, ab 15 Uhr)

Playstation-Multinorm + 2 Memory Cards + Formel1, Rally de Africa, Ridge Racer4, 24 Stunden von Le Mans, Gran Turismo1+2 für 240 DM. Tel. 0261/76223

Sony Playstation2, Tekken Tag Tournament, Ridge Racer5. Sega Dreamcast + Umbau, Dead or Alive2, Omikron, Rainbow Six. Verschiedene DVD-Filme, Heimkino-Projektor Barco800.
Tel. 07263/2489

22 Playstation-NTSC-Spiele ab 20 DM, Liste anfordern.
Tel. 09075/415, Fax. 09075/8060
(Norbert, bis 18 Uhr)

Verkaufe **13 Playstation-Spiele** (u.a. Dino Crisis, Wu Tang Shaolin Style, Final Fantasy7, Vandal Hearts, Legacy of Kain: Soul Reaver), Preis zwischen 40-70 DM. Tel. 035201/70869

EXOTEN

Massig **RPGs** für Super Famicom, auch sehr seltene Teile wie Fire Emblem (alle 5), Lenus2 u.a. Viele Ballerspiele für Sega Saturn, PC-Engine, viele Seltenheiten, auch Mega Drive.
Tel. 0179/2063595, 0211/2550313

3DO (us): Foes of Ali (neu) 40 DM, Return Fire 30 DM. PAL: Slam'n'Jam (wie neu) 40 DM, Super Street Fighter2 35 DM, Starblade 30 DM. Colecovision: Super Cobra (Top-Zustand) 50 DM. PC-Engine (jap): Nectaris 65 DM, Dungeon Explorer 40 DM. Tel. 0170/8814538, 07940/3106

SONSTIGES

Achtung für Sammler, komplette Sammlungen von MAN!AC 11/93-4/2000, Mega Fun 5/93-4/2000, Video Games 1/91-4/2000, Verkauf nur komplett, Preis VB.
Tel. 0841/4936187, 05405/69122

180 Actionfiguren ab 15 DM, löse Sammlung auf, bitte Liste anfordern.
Tel. 09075/415, Fax. 09075/8060
(Norbert, bis 18 Uhr)

Next Level 5/96-12/96 6 DM, 1/97-12/97 8 DM, 1-2,4,7-12/98 7 DM, 1/99-1/2000 8 DM, Fun Generation 1-4,6-12/99 8 DM.
Tel./Fax. 03834/811747
(Ronny, Anrufbeantworter)

Verkaufe alteingesessenes, super geführtes **Video-/Computerspiele-/Computer-Ladengeschäft** wegen Nachwuchs in PLZ-Gebiet 95.
Tel. 0172/9714666

Tomb Raider Standfigur, lebensgroß, Lara Croft. VB 1.100 DM.
Tel. 09075/415, Fax. 09075/8060
(Norbert, tagsüber)

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen, auch für Oldies.
Tel. 0174/5111007, 089/1403732

Kaufe, verkaufe, tausche Oldiespiele. Tel 089/69380826

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Einfach ausschneiden und einsenden an: Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

SUCHE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

VERKAUFE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

PRIVATE KLEINANZEIGE: **Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! 5.50 DM in bar oder in Briefmarken beilegen.**

Name, Vorname — *Straße, Nr.* — *PLZ, Ort*

Ort — *Datum* — *Unterschrift* *BEI ANGEBOTEN: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.*



Bitte schreibt an
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital an maniacmaga@aol.com

Ist Wissen Macht?

Mein Brief bezieht sich auf den Leserbrief "Keine Innovation" aus der 6/2000. Ich halte es für vermessen, die Konsolen-Konsumenten in die Kategorien "Informierter" und "Unwissender" aufzuteilen. Man kann doch nicht allen Ernstes behaupten, kein Dreamcast-Besitzer würde sich im Millieu auskennen. Ich wette, es gibt genug Dreamcast-Spieler, deren Bibel die MAN!AC ist, die mehr Spielejahre als er und ich zusammen auf dem Buckel haben (bei mir immerhin ca. acht Jahre) und die sich garantiert auskennen.

Übrigens kann ich Leute nicht verstehen, die behaupten, es gäbe keine gescheiten Spiele auf dieser Konsole. Wenn man sich mal den Wertungsdurchschnitt anguckt, gibt es (relativ gesehen) definitiv mehr überdurchschnittliche Spiele als z.B. auf der Playstation, die ganz nebenbei gesagt meine einzige Konsole ist und mit der ich auch zufrieden bin.

Ich kann beim besten Willen auch nicht verstehen, warum sich ein "Informierter" einen Dolphin kaufen sollte. Worüber sollte er denn da informiert sein? Es ist schon reichlich seltsam, dass eine Konsole ca. acht Monate vor ihrem Release noch nicht vorgestellt wurde. Wenn man sich überlegt: Die Playstation 2 (die den Informierten im Moment wohl eher verschreckt) wurde ein Jahr vorher und die X-Box eineinhalb Jahre vorher im wesentlichen vorgestellt. Auch wenn sich der eingesetzte Prozessor ändern, die Grafikkarte als nicht so überlegen oder die Texturkompression als unbrauchbar erweisen sollte.

Womit ich gleich beim nächsten Thema, der X-Box, wäre. Ich freue mich schon auf diese Konsole, denn sie bietet ein umfassendes Unterhaltungsprogramm. Integriertes Modem, Festplatte (vielleicht für Add-ons, Patches oder einfach nur Texte bzw. Bilder aus dem Internet) und wahrscheinlich DVD-Player. Ich denke, man braucht sich auch keine Sorgen über haufenweise PC-Konvertierungen zu machen. Da die Konsole auf PC-Technik basiert, ist sie wahrscheinlich schon ein halbes Jahr nach ihrem Erscheinen dem PC hoffnungslos unterlegen. Jedoch kennen sich die Programmierer mit dem System dann schon aus und die Spiele werden wohl schon einiges an Potenzial ausreizen. Ob nun alle Spiele auf Joypad umgeschrieben werden, ist auch nicht klar, denn eine abgespeckte Win2000-Version, die USB und alle anderen DirectX-Schnittstellen unterstützt, könnte den Einsatz von PC-Equipment ermöglichen (z.B. echtes Force-Feedback, Tastaturen, Mäuse oder auch Druckeranschluss). Im Gegenzug halte ich Sonys Verkaufsstrategie für reine Abzocke: Für Modem und Festplatte muss man wieder extra blechen.

Als nahezu genial könnte sich der Microsoft-Schachzug erweisen, auf Lizenzen zu verzichten, so werden wahrscheinlich die Spiele billiger (man sehe sich bloß die Entwicklung auf dem Computer-Markt an). Auch nicht ganz unwichtig ist der Zeitschriftenmarkt: Momentan gezeichnet durch Sonys Diktatur (kein "Playstation" mehr im Namen und grottenschlechte Demo-CDs) könnte sich ein liberaler Markt sehr positiv für die Leser und die Verlage auswirken.

Übrigens sollte man auf gar keinen Fall die Macht des Gates unterschätzen (man hat ja gesehen, was man mit Geld alles bewirken kann).

michael_rottke@web.de

Europa zählt nicht

Wie begeistert ich als RPG-Fan über euren Artikel in der 5/2000 "Square erobert Europa" war, muss wohl näher erläutert werden. Endlich eine professionelle Lokalisierungs-Abteilung für die so geliebten Spieleperlen. Speziell mit Blick auf "Chrono Cross" und "Final Fantasy 9" war ich überzeugt, dass ich nicht wieder zum teuren Import aus den USA greifen müsse. Aber falsch gedacht. Square macht in Europa in diesem Jahrtausend da weiter, wo sie im letzten aufgehört haben. Zwar werden weniger aufwändige Spiele wie "Parasite Eve 2" und "Front Mission 3" lokalisiert, auch der Blockbuster "Final Fantasy 9" kommt, aber der wohl beste Square-Titel der Playstation-Geschichte bleibt uns verweigert: "Chrono Cross".

Als definitive Begründung dieser Frechheit antwortet Square auf der deutschen Webseite auf einen Brief wie folgt: "Wie wir schon auf der Webseite angekündigt haben, wird 'Chrono Cross' nicht nach Europa kommen. 'Chrono Cross' benutzt ein besonders kompliziertes Textsystem, in welches sich die Satzlehre und Morphologie von Deutsch und anderen römischen Sprachen nur schwer integrieren lässt, weshalb es nur ins Englische übersetzt wurde. Wir waren der Meinung, dass ein solch großer Titel nicht als englischsprachige Version in Europa erscheinen sollte, da einem Großteil der Spieler sonst die Komplexität und Schönheit der Hintergrundgeschichte entgehen würde...Viele Leute schreiben uns, dass es ihnen nichts ausmachen würde, unsere Spiele in Englisch zu spielen, aber als engagiertes europäisches Büro zielen wir darauf hin, inklusiv zu sein und nicht exklusiv."

Soll ich mich jetzt bei Square bedanken, dass sie mich vor einer unverständlichen Version eines genialen Spiels schützen, in dem sie Europa das Spiel ganz vorenthalten? Ich denke wohl eher nicht. Anstatt zuzugeben, dass aus finanziellen Gründen unter Berücksichtigung des erwarteten Absatzes eine Lokalisierung nicht lukrativ scheint, wird auf das Textsystem verwiesen. Andere RPGs wurden trotz gleicher Probleme übersetzt. Zweitens sind sich Englisch und Deutsch sehr ähnlich, so dass eine Konvertierung der NTSC-Version nicht so kompliziert sein kann. Schließlich spricht man meines Wissens nach in Großbritannien auch Englisch. Aber selbst die bekommen keine PAL-Version (in den Release-Listen der britischen Square-Europe Seite ist es nicht zu entdecken).

"Chrono Cross" ist für mich nur der Aufhänger, mich über die generelle Haltung der Firmen gegenüber dem europäischen Markt kritisch zu äußern. Ferner sollte ich als 20-jähriger Student selbst entscheiden können, ob ich ein englisches Spiel verstehe, oder ob ich wegen mangelnder Sprachkenntnis verzichte.

affeldt@inetmail.de

Dein Ärger ist verständlich. Auch wir können die Argumentation von Square Europe in diesem Punkt nicht ganz nachvollziehen und würden auf jeden Fall für eine europäische Veröffentlichung von "Chrono Cross" mit englischen Texten votieren. Allerdings darf man nicht erwarten, dass sich Square von heute auf morgen hundertzehnprozentig zu Europa bekennt. Zunächst freuen wir uns über die tatsächlichen Fortschritte – alles weitere wird nicht zuletzt durch den wirtschaftlichen Erfolg der veröffentlichten Titel bestimmt. Wenn Square mit "Vagrant Story" & Co. in Europa Geld verdient, dann werden sie auch schwieriger zu übersetzende Titel hier anbieten.

UPDATES & ERRATA

UPDATE: "Nightmare Creatures 2" entwickelt sich zur unendlichen Geschichte. Nachdem wir vor zwei Ausgaben wegen angeblicher Nachbesserungen seitens der Entwickler auf eine Wertung verzichtet hatten, ist das Spiel dreimal (!) beim Sony-Approval durchgefallen, darf also so nicht verkauft werden. Da fragt man sich schon, wie denn Spielspaß-Wertungen von 80% und mehr in diversen Spielemagazinen zustande kamen...

MEA CULPA: Dummerweise haben wir beim Profi-Tipp in der letzten MAN!AC die Überschrift, also den Spielenamen 'vergessen'. Es war aber nicht allzu schwer herauszufinden, dass es sich dabei um "In Cold Blood" gehandelt hat – zumal der Name im Text erwähnt wurde.

MOST WANTED

1. **Metal Gear Solid 2** — Konami PS2
2. **Driver 2** — Infogrames .... PLAYSTATION
3. **Shenmue** — Sega .... DREAMCAST
4. **Tekken Tag Tournament** — Namco PS2
5. **Dino Crisis 2** — Capcom .... PLAYSTATION

Anmerkung: Die obigen Charts basieren auf Euren schriftlichen Zusendungen (Adresse siehe linke Seite) und unserer Internet-Umfrage unter www.maniac-online.de

Sammelwut

Welche Konsole ist die beste? Wer hat die coolsten Spiele, wer noch mehr Power? Ich besitze weiß Gott eine Menge – mein Fazit: Ich mag alle Geräte mit Pro & Contra und liebe einfach die besten Spiele, die für Konsolen entwickelt werden. Wir können dankbar sein, dass neben dem PC- und Internet-Imperium eine 'Spielkonsole' noch so wichtig und beliebt ist – und das offensichtlich mit steigender Tendenz.

Da es momentan so gute und so viele Titel gibt, komme ich zusehens in Schwierigkeiten: Was spiele ich wann? Hört sich arrogant an, aber: Ich sammle alle Toptitel und habe damit ein Problem. Beispiel: Im Regal stehen nun u.a. "Shenmue", "Code Veronica" und "Sega GT". Ich habe aber nur zwei Hände, einen Kopf und einen TV...

Vorbei ist die Zeit, wo man nur "Resident Evil 1" nächtelang durchzockte und nicht müde wurde. Trotzdem bin ich glücklich, denn ich könnte keine Nacht mehr schlafen, hätte ich z.B. "Syphon Filter 2" im Regal und kein "Code Veronica"! Also sammle ich, bin stolz auf mein Hab & Gut und zocke nur die Sahne deluxe häppchenweise. Abschließend meine Konsolen-Juwelen und der Grund, warum ich mich nie mehr von ihnen trennen möchte.

Sega Saturn: Das grau-blaue Design der Japanversion schlägt sie optisch alle; exotische Underground-Titel machen dieses System zum Kult: Allein "Necronomicon" ist den Hardware-Kauf wert. Mein besonderer Silber-Liebling: "Civilization 1" auf komplett japanisch – cool.

Sony Playstation: Einfallslos und hässlich, das Äußere, und die Hasskappe für Sony. Dann schwenkt mein Blick auf "Wipeout", "Final Fantasy 7", "FF Tactics" und "Ridge Racer Type 4": Wer Sonys Kiste nicht besitzt, ist selber schuld.

Neo Geo Cartridge: Switch on, kurze Melodie, zwei Grinsebacken und alles stimmt – die Animation, das Spieldesign, die Steuerung. 16 Bit zum Verlieben.

Nintendo 64: Post-modern, die Konsole hat mich mit einem Titel als Japan-Version knapp 900 Mark gekostet. Ich habe alle herrlichen, indizierten Ego-Shooter (sieben Stück), genieße jeden einzelnen als US-Import.

Sega Mega Drive: Remember childhood – die Sucht hatte mich gepackt. "Flashback", "Gynoug" und "Sonic Spinball" wären immer noch ein Kaufgrund.

Sega Dreamcast: Anfangs war ich nicht daran interessiert – "Sega Rally 2" enttäuschte, wie auch der Rest. Nach "Soul Calibur" und "ShenMue" gibt's aber nicht einen Grund, sich negativ über dieses System zu äußern.

Sony Playstation 2: Zuerst mutierte der Spannungswandler zur Handgranate, dann kam die Reparatur bei Wolfsoft dran. Wenn ich jetzt das Design sehe und das Meeresrauschen im Hauptbildschirm höre, weiß ich: Das ist der Sound der Zukunft. Aber nur, wenn dann hoffentlich alle Hardware-Komponenten voll genutzt werden und "Ridge Racer 5" den selben Status erlangt wie "Gale Racer" auf dem Saturn.

Mister "Unleserliche Unterschrift"

Solange man keine anderen Sorgen hat, müsste die Welt doch ziemlich in Ordnung sein... Lassen wir mal die philosophischen Betrachtungen von 'Freizeitstress' außen vor – klar sammeln sich im Lauf eines Spielerlebens viele lieb gewonnene Konsolen an. Ähnlich wie bei alten Schallplatten beziehen wir daraus keinen echten Spielspaß mehr, sondern ergötzen uns am Anblick originalverpackter Exoten. Wie glaubst Du, schaut's bei uns MAN!ACs zu Hause aus?

PS2-Nachtrag

Ich wollte mal Stellung nehmen zu dem Leserbrief von Greenlight aus der Maniac 7/2000 mit dem Titel "PS2 Klarstellung". Ich habe ebenfalls PS, DC & N64, bin aber schon seit dem Master System dabei. Gerade weil die PS2 nur vier MB VRAM hat, werden die Titel doch kritisiert! Weil Sony wieder mal Kosten sparen wollte, was zu einem Flaschenhals geführt hat. Dass sich dieses Problem nur auf die ersten Titel beschränkt, ist meiner Meinung nach Wunschdenken der PS-Fans. Sony hat diesmal einen kräftigen Fehler bei der Ausstattung begangen. Das wollen einige Fans nur nicht wahr haben.

Der Vergleich der Starttitel hinkt, da erstens selbst "Sega Rally 2" genau so gut aussieht wie "Ridge Racer 5" – und das, obwohl es WinCE benutzt. Zweitens kann man doch wenigstens erwarten, dass eine angeblich was weiß ich wie viel leistungsstärkere Hardware deutliche Verbesserungen der Grafik und Auflösung bietet. Dass WinCE-Programme nicht perfekt sind, gebe ich zu, denn bei "Sega Rally 2" ist mir auch schon ein paar mal der Dreamcast eingefroren. Aber "RR 5" ist auch eine Pop-up-Orgie.

Mein Fazit: Die PS2 wird trotz vieler mieser Titel, aber auch einiger Perlen, ein voller Erfolg. Nicht wegen Innovationen, die es bei Sony kaum gibt, sondern eher wegen der starken Marketingpower. Ich persönlich werde mir aller Wahrscheinlichkeit nach kein PS2 zulegen. Nicht, weil ich strikt gegen die PS2 bin, sondern wegen Sonys Produktpolitik, z.B. das Importverbot.

SchnuffiDB@gmx.net

Mit diesem Beitrag wollen wir die persönlichen Liebesbezeugungen für Dreamcast bzw. Playstation 2 abschließen. Wir MAN!ACs hoffen, dass sich beide Konsolen (evt. zuzüglich Dolphin und X-Box) durchsetzen und ein Monopol à la 'Microsoft bei PC-Betriebssystemen' vermieden wird.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), viSdP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Colin Gäbel (cg)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), David Mohr (dm), Ulrich Steppberger (us), Michael Rupprecht (mr)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion (keine Tipps & Tricks-Hotline)
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
www.maniac-online.de

Abo-Service (keine Nachbestellungen)
Telefon (089) 85709145 / Telefax (089)
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout: Andrea Danzer, Gaby Frank
Titelmotiv: "Legend of Dragoon" © Sony
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky,
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

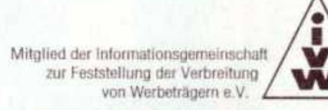
Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 Mark pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon im Heft!

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.



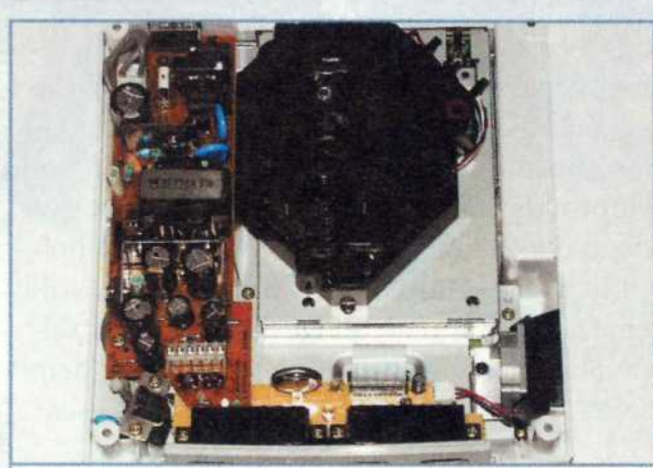
INSERENTEN

Activision	3. US
Arjay Games	49
Crave	13,15
Cybermedia	71
Eidos	2. US
Freakwarr	73
Gamestore	51
Infogrames	4. US
Playcom	63
Primal Games	59
Sony	26
Spielraum	73
Theo Kranz Versand	38,39,64,65
Tradelink	73
Zapp Games	71

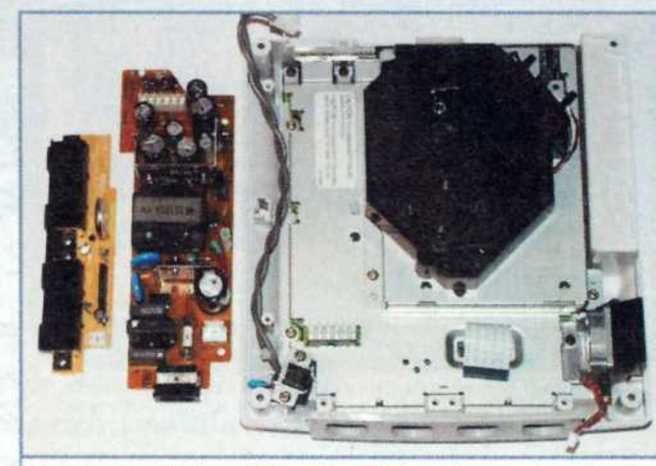
Importe auf dem Dreamcast

Wer auf seinem Dreamcast nicht nur PAL-Spiele, sondern auch NTSC-Importe aus Fernost und Amerika zocken möchte, kommt an einem Umbauchip nicht vorbei: Mit vier Kabeln in die Konsole gelötet, sorgt das Bauteil für Kompatibilität mit jedem eingelegten Spiel – egal ob aus Europa, den USA oder Japan.

Da der Umbau durch einen Spezialisten 100 Mark kostet und mehrere Tage dauert, legen Videospieler mit Elektronikerfahrung selbst Hand an und holen sich einen Bausatz für 50 Mark. Die Modifikation benötigt nur eine halbe Stunde (schluckt aber ebenso wie der Profiumbau all Eure Garantieansprüche): Ihr braucht einen Lötkolben mit feiner Spitze, Zinn, einen Kreuzschraubenzieher für das Dreamcast-Gehäuse sowie Isolierband. Wie immer übernimmt MAN!AC keine Haftung für eventuelle Schäden an Eurer Konsole. Im Lieferumfang befindet sich der Chip, vier farbige Litzen sowie ein Verkabelungsplan. Entfernt an beiden Enden jeweils ein paar Millimeter der Isolierung und verzinnt die Enden mit dem Lötkolben. Nun kommt der knifflige Teil: Wie im Verkabelungsplan beschrieben, lötet Ihr die vier Litzen an vier Pins des Chips. Da es sich um winzige Kontakte handelt, müsst Ihr sehr genau arbeiten: Es dürfen sich keine Lötzinnbrücken zu benachbarten Pins bilden! Anschließend fixiert Ihr die Litzen mit Isolierband auf dem Chip und notiert die Pins mit den dazugehörigen Litzenfarben. Umwickelt den kompletten Chip mit Isolierband, damit bei der Installation im Gehäuse keine Kurzschlüsse entstehen (Schritt 1).



Schritt 2: Entfernt alle Kabel von Eurer Konsole und öffnet das Gehäuse des Dreamcast mit dem Kreuzschraubenzieher.



Schritt 3: Mit dem Schraubenzieher demontiert Ihr der Reihe nach alle Platinen und Metallplatten, bis die Hauptplatine freiliegt.

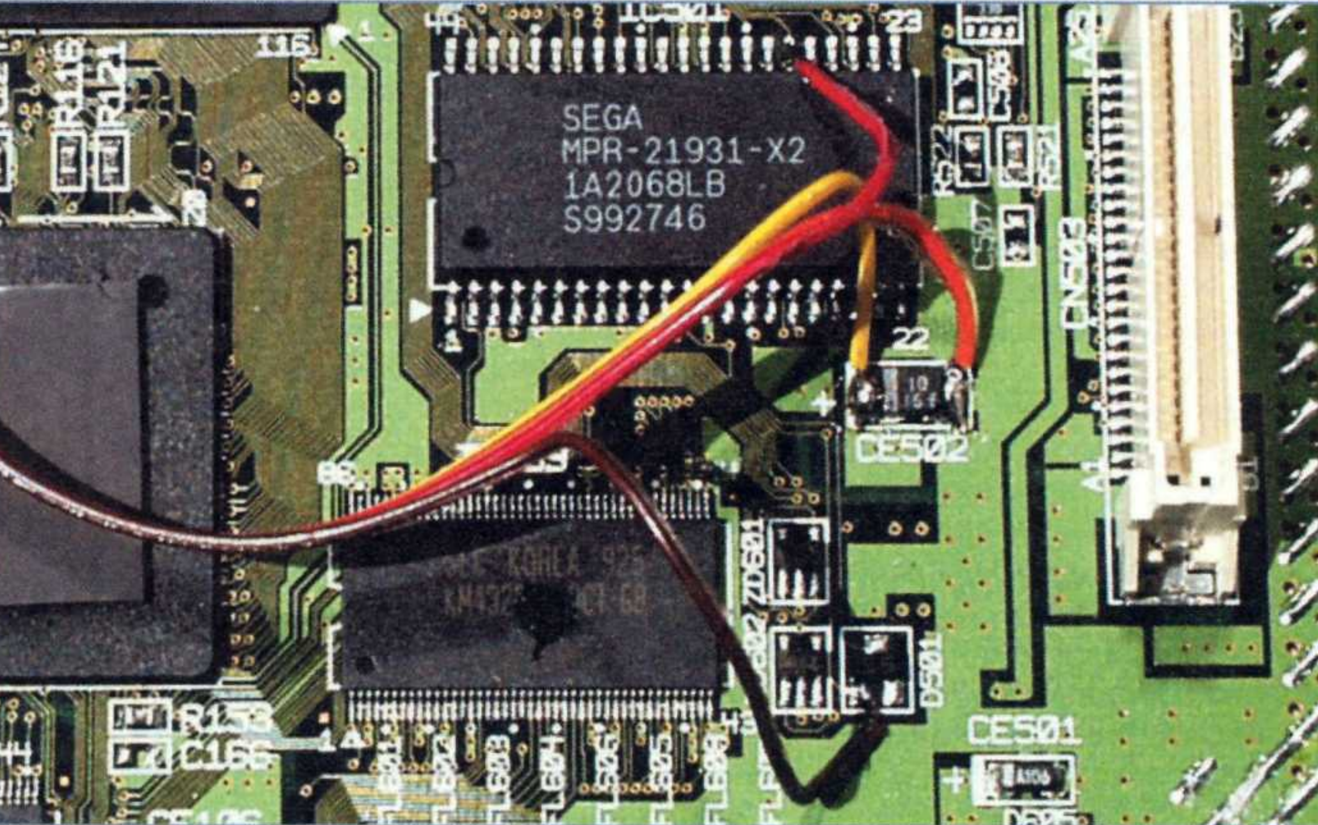


Legt nun den Chip beiseite und wendet Euch dem Dreamcast zu: Bevor Ihr das Gehäuse mit dem Schraubenzieher öffnet, zieht Ihr alle Kabel aus der Konsole und schaltet das Gerät an und wieder aus, um eventuellen Reststrom zu entladen. Löst die vier Schrauben an der Unterseite des Gehäuses und nehmt den Deckel ab (Schritt 2). Da Ihr den Umbauchip mit der Hauptplatine verbinden müsst, demontiert Ihr nun den kompletten Dreamcast: Die Netzteilplatine entfernt Ihr, indem Ihr die Stromverbindung zum Hauptschalter absteckt und zwei Schrauben löst. Anschließend entnehmt Ihr die Platine mit den Joystickbuchsen (Schritt 3): Zieht das Flachbandkabel vorsichtig aus der Fassung!

Nun demontiert Ihr das GD-ROM-Laufwerk, das mit drei weiteren Schrauben an der Metallplatte darunter befestigt ist. Schließlich entfernt Ihr die Metallplatte (acht Schrauben) und die Hauptplatine liegt frei. Nun lötet Ihr die vier Litzen des Umbauchips wie im Verkabelungsplan angegeben an einen Chip und drei Kontakte auf der Platine (Schritt 4). Um die elektronischen Bauteile nicht zu beschädigen, dürft Ihr höchstens eine Sekunde mit dem Lötkolben am Kontakt bleiben. Anschließend fixiert Ihr den Umbauchip an einer freien Stelle im Gehäuse, wie z.B. dem Freiraum neben dem Ventilator. Montiert nun Metallplatte, GD-ROM, Joystick-Anschlüsse sowie Netzteil und fügt das Gehäuse wieder zusammen: Der Umbau ist fertig. Nach dem Anschalten stellt Ihr die interne Uhr des Dreamcast, Online-Spieler erneuern ihre Zugangsdaten für die Dreamarena. *oe*

Muster von Wolfsoft, Tel. 02622/83517

Schritt 1: Umklebt den verkabelten Umbauchip mit Isolierband, um Kurzschlüsse zu vermeiden.



Schritt 4: Lötet die vier Litzen des Umbauchips wie im Verkabelungsplan an die Kontakte nahe der GD-ROM-Schnittstelle (die weiße Leiste ganz rechts im Bild).



Mitmachen & Gewinnen

HABT IHR CHEATS ODER VERSTECKTE ABKÜRZUNGEN ENTDECKT?
Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblingskonsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Titel für N64 und Playstation unter die Leute. Diesmal locken "Jojo's Bizarre Adventure" und "Track & Field: Summer Games"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
KENNWORT: TIPPSTEUFEL
WALLBERGSTR.10 - 86415 MERING

Wenn man sich die gesammelten Adressen unserer Pizzabestell-Zettel in der Redaktion anschaut, kann man sich nur wundern, dass wir überhaupt etwas zu essen bekommen. Von 'Familie Seiber' bis 'Herr Meinak' sind alle denkbaren Varianten zu finden. Ich hoffe, dass die zeitweilige Flaute in meinem Mogel-Briefkasten nicht ähnliche Namensschwierigkeiten zur Ursache hat... Euer Michael

NHL ROCK THE RINK

Zwei Könige der Eisfläche: Obwohl das 'King of the Rink'-Turnier eigentlich erst ab drei Spielern ausgetragen werden kann, gibt es einen kleinen Trick, mit dem zwei Teams ausreichen. Dafür ist allerdings ein wenig Finger-Akrobatik nötig: Sobald das Spiel geladen ist und die Meldung 'Press Start for a Quick Game' erscheint, müsst Ihr folgende Tastenkombination drücken.

Select ▲ R2 L1 → ← ↓ ✖

Belohnungen: Unter dem Menüpunkt 'Rewards' könnt Ihr nachlesen, was alles zum Freischalten der massig vorhandenen Cheats nötig ist. Zum Glück lassen diese Anstrengungen vermeiden, indem Ihr einige der Mogelein mittels Passwort aktiviert. Erschafft einen neuen User und nennt ihn **POWER SLAM**, um die 'Rubber Boards' einstellen zu können. In diesem Modus habt Ihr den Eindruck, in einen Flipper gefallen zu sein, da sowohl Spieler als auch Puck heftig von der Bande abprallen.
Ein neuer User namens **NO CHANCE** lässt Euch die alternativen Soundeffekte aktivieren, mit denen die Spieler klingen, als wären sie einem Hongkong-Actionfilm oder einem Cartoon entlaufen.

NHL Teams: Gewöhnlich könnt Ihr im 'NHL Challenge'-Modus Eure Lieblings-Teams aus der amerikanischen Profiliga freispielen, indem Ihr ihnen das Fell über die Ohren zieht. Aber der Weg zum Spiel gegen die Dallas Stars – den letztjährigen Stanley-Cup-Sieger – ist lang und beschwerlich. Etwas einfacher geht es mit dem Passwort **BAILEY**, das einige der NHL Mannschaften auswählbar macht.

4 WHEEL THUNDER

Bonus Boliden: Wie DSF-Junkies wissen, ist die Hauptaufgabe von Monster-Trucks eigentlich das Plattmachen von unschuldigen Autowracks. In "4 Wheel Thunder" müssen sie allerdings lernen, sich auf unterschiedlichen Arten von Rennstrecken zu behaupten. Neben den beiden Monster-Trucks, die am Anfang zur Verfügung stehen, winken für das erfolgreiche Beenden der Indoor- und Outdoor-Arcade-Rennen zwei weitere PS-Monster. Einen dritten Boliden erhaltet Ihr für den Gewinn der Meisterschaft. Leider gibt es – wie bereits beim Vetter "Hydro Thunder" – keine Möglichkeit, die Bonus-Fahrzeuge mit Codewörtern oder Cheats freizuschalten. Da hilft nur harte Handarbeit!

Etwas Hilfe bei der Jagd nach Bonus-Strecken und Bestzeiten bringt ein Schnellstart. Drückt einen winzigen Augenblick bevor die Meldung 'GO' erscheint **R + L**, und Ihr startet mit einem Vier-Sekunden-Boost. Aber Vorsicht: die nächste Kurve kommt früher als Ihr denkt!

EAGLE ONE HARRIER ATTACK

Unbegrenzte Munition: Ein großer Nachteil des Harriers ist seine begrenzte Nutzlast-Kapazität. Die paar Raketen und Bomben, die er tragen kann, sind schnell verschossen. Aber nicht verzagen, mit diesem Trick passt mehr Munition in Euer Flugzeug als Ihr verballern könnt. Geht vor dem Spielstart in das Optionen-Menü und betätigt folgende Tastenkombination.

R1 L1 R2 L2 R1

Unzerstörbarkeit: Ein weiteres Manko des Harriers ist seine allergische Reaktion auf jede Art von feindlichem Beschuss. Um von etwaigen negativen Auswirkungen verschont zu bleiben, empfielt sich der Einsatz unseres Cheats, der im Unterpunkt 'Optionen' eingegeben werden kann.

R1 L1 R2 L2 L1

Alle Missionen: Eigentlich sollte das der Traum eines jeden Soldaten sein: Einsatz im Paradies! Dummerweise kann man am Anfang nur einige wenige Plätze besuchen. Wer einfach nur 'Sight-Seeing' fliegen will und keine Lust hat, das ganze Spiel durchzuzocken, der öffnet mit diesem Code im Optionen-Menü alle Missionen auf den fünf Inseln des Archipels: Hawaii, Maui, Molokai, Oahu und die Insel Kauai mit dem Hauptquartier der Terroristen.

R1 L1 R2 L2 Start



GLOVER

Hilfe: Letzlich hat der lustige Handschuhmann doch noch den Sprung vom Nintendo 64 auf die Playstation geschafft. Um sich auch hier heimisch zu fühlen, haben die Programmierer ihm einige praktische Cheats mitgegeben. Um sie zu aktivieren, geht Ihr in den Pausemodus und drückt folgende Tastenkombinationen.

UNENDLICH ENERGIE
L2 L2 R2 L2 L2 L2 R1 L1
UNENDLICH LEBEN
R1 R1 R1 R1 R1 L2 R2 L2
BALL HERBEIRUFEN
R1 L1 L1 R1 L2 L1 R2 R1
ALLE CHEATS DEAKTIVIEREN
L2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 L2

Ein **Cheat-Menü** mit Level-Auswahl und einigen witzigen 'Sound-Check'-Optionen bekommt Ihr mit diesem Passwort. Startet ein neues Spiel und gebt im Pause-Bildschirm

R1 R1 R1 L1 L1 L2 L1 L2

ein. Verlasst das Spiel, und Ihr findet im Hauptmenü unter dem Punkt 'Optionen' das komplette Mogel-Sammelsurium.

TOY STORY 2

Endlich: Lange hat es gedauert, bis wir unserem Lieblings-Space-Ranger 'Buzz Lightyear' bei seinen schwierigen Aufgaben mit ein bisschen Mogel-Unterstützung helfen können. Gebt unten stehenden Code im Optionen-Menü ein und öffnet damit alle Level für den Helden. Er und vor allem Woody werden es Euch ewig danken.

↑ ↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓

ROAD RASH: JAILBREAK

Vier Nitros: Stilecht ist ein Nitro-Einspritzsystem für die Rockermaschinen von "Jailbreak" nun nicht gerade, aber es erleichtert den Aufstieg zum Ober-Biker doch erheblich. Wenn Ihr im 'Jailbreak'-Modus gleich mit vier Nitros starten wollt, müsst Ihr zuerst das Cheat-Menü aktivieren, indem Ihr im Optionen-Bildschirm den Cursor auf 'Multiplayer' stellt und ✖ betätigt, während Ihr folgende Tasten gedrückt haltet.

L1 + R1 + R2 + ←

Hier gebt Ihr den Code **FDMFG** ein, und Eurer Karriere als Rocker-König sollte nichts mehr im Weg stehen.



Aufgemotz: In diesem Cheat-Menü holt Ihr Euch vier Nitros für das nächste Rennen ab.

Battletanx: Global Assault

VERSIONEN-WIRRWAR: Obwohl "Battletanx" für Playstation und N64 ungefähr zeitgleich erschienen ist, besitzen beide Versionen unterschiedliche Codes. Die Benutzer der Sony Konsole verwenden die Cheats im Kasten auf der nächsten Seite.

UNVERWUNDBARKEIT: Früher galt der Panzer als unzerstörbar. Mit diesem Passwort stimmt das auch heute.

HPPYHPPY

ALLE WAFFEN: Rauh ist die Endzeit-Welt, in der Ihr versucht ein wenig Ordnung herzustellen. Ohne die nötige Feuerkraft habt Ihr allerdings kaum eine Chance. Dieser Code sorgt für volle Waffenkammern Eurer Gang.

RCKTSRDGLR

LEVEL-AUSWAHL: Habt Ihr genug davon in den USA zu versauern, dann schaut Euch mit diesem Codewort die restliche Welt an. Es werden alle Level von San Francisco bis Berlin aktiviert.

80DYS

GEHEIMLEVEL: Psst, nicht weiter erzählen! Dieser Level ist streng geheim.

WRDRB

SPEZIAL-GANG: Mit folgendem Passwort wird eine zusätzliche Gang aktiviert, die in Multiplayer-Spielen ausgewählt werden kann.

TRDDYBRRKS

Nachdem Ihr den Code aktiviert habt, könnt Ihr weitere Buchstaben eintippen, die die Start-Ausrüstung für das Team festlegen. Um hier eine gute Kombination zu finden, heißt das Motto: Probieren geht über Studieren.

N-GEN RACING

Alles schon gewonnen: Zunächst hatten die Testpiloten von Infogrames mit Erfolg die Verkaufsversion des Racers in ein munteres Rennspiel verwandelt (siehe MAN!AC 7/2000, Seite 22). Jetzt seid Ihr an der Reihe, Preisgelder und Ruhm einzusacken. Ein schwieriger Job, da die Konkurrenz bekanntlich nicht schläft. Zum Glück gibt es unseren Cheat, der besser als jede Schiedsrichter-Bestechung ist. Gebt in einem beliebigen Menü vor dem Spielstart folgende Tastenkombination ein, und Ihr habt jedes Meisterschaftsrennen schon gewonnen, bevor Ihr überhaupt angetreten sein. Damit sind alle Kurse und Veranstaltungen freigeschaltet und Ihr könnt Euch von Anfang an mit den Besten der Besten messen.

R1 L1 R1 R2 L2 R2 L2 L1

Volles Konto: Leider bringt Euch obiger Cheat, mit dem Ihr alle Rennen zugänglich macht, relativ wenig, wenn nur ein lahmes Sportflugzeug in Eurem Privathangar parkt. Dummerweise braucht man jede Menge Credits, um sich die schnellen Düsenjets des Militärs leisten zu können. Werft doch einmal einen Blick auf Euer Konto, nachdem Ihr im Hauptmenü diesen Code eingehackt habt. Mit den 400 Millionen Credits kann man schon eine Menge einkaufen. Und wenn sie dann doch zuneige gehen, funktioniert der Cheat auch öfter.

R2 L2 R2 L1 R2 R1 R2 L1

Geheime Flieger: Die tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten waren schon immer experimentierfreudig – und für einen wahren Piloten gibt es kaum etwas Schöneres, als hochmoderne Prototypen fliegen zu dürfen. Auch in "N-Gen Racing" sind vier geheime Flieger versteckt:

MIG-AT
F-117A Darkhawk Stealth
F1-X
SR-71 Blackbird

Diese Hightech-Jets mit perfekten Flugeigenschaften und umfangreicher Ausstattung findet Ihr in Eurem Hangar, wenn Ihr folgenden Cheatcode in einem Menü Eurer Wahl eingebt.

R1 R2 L1 L2 L2 L1 R2 R1

MICRO MANIACS

Blurring-Effekte: Auch wenn diese Spezialeffekte nicht mehr das Neueste vom Neuen sind, werden sie immer wieder gerne verwendet. Ihr könnt Eure Spielfiguren in rennende Kometen verwandeln, indem Ihr im 'Geheimoptionen'-Bildschirm (ein Unterpunkt von Optionen) unseren Cheat bei gehaltener **Select**-Taste eingebt.

▲ ● → ▲ ↑ → ● ↑ ■

Alle Standard-Strecken: Wer sich die normalen Strecken nicht erst mühsam freispielen will, kann mit folgendem Cheat alle 32 Rennpisten öffnen. Die geheimen Bonus-Kurse müsst Ihr Euch allerdings im Schweiße Eures Angesichts verdienen. Haltet im 'Geheimoptionen'-Menü die **Select**-Taste und gebt dieses Passwort ein.

▲ ● ● ▲ ↓ ↑ ↑ ↓

Bessere Computer-Gegner: Alte "Micro Machines"-Profis, denen das Spiel zu einfach ist, können die Intelligenz der Gegner gewaltig steigern. Aber Achtung: Selbst Ulrich, unser "Micro Maniacs"-Guru, stöhnt in diesem Modus. Geht im Optionen-Menü in den Cheats-Unterpunkt und gebt folgende Tastenkombination bei gehaltener **Select**-Taste ein.

● ↑ ▲ ● ← ▲ ■ ■ ✖ ↓

Spezialattacken auf Level 4: Ein elementarer Bestandteil des Fun-Racers sind die Spezial-Angriffe, die allerdings am Anfang noch recht ärmlich ausgeprägt sind. Alle Micro-Rambos geben dieses Passwort ein, um sofort mit Level-4-Specials um sich zu werfen. Die **Select**-Taste nicht vergessen!

■ ✖ R1 ● ↑ ■ ↓ ↑ ↓ ✖ ■

Panzer-Modus: Zum Schluss noch die Mutter aller Cheats für "Micro Maniacs": der Panzer-Modus. Schon in diversen Vorgängern haben wüste Ballerorgien besonders die Multiplayer-Spiele versüßt. Also begebt Euch so schnell wie möglich ins 'Geheimnis'-Menü und hackt diesen Code ein, während Ihr die **Select**-Taste gedrückt haltet.

↓ ↑ ■ ▲ ● ▲ → ▲

COLIN McRAE RALLY 2.0

Bonus Autos: Alle, denen der Standard-Fuhrpark von "Colin McRae 2" nicht genügt, können sich mit unseren Codes zusätzliche Wagen freischalten. Folgende Passwörter werden unter 'Neues Fahrerprofil erstellen' als Name eingegeben.

FORD SIERRA COSWORTH
JIMMYSCAR
FORD RACING PUMA
COOLESTCAR
MITSUBISHI LANCER STAßENWAGEN
OFFROAD
MINI COOPER S
JOBINITALY

Zeitrennen-Cheats: Keine Lust auf langweiliges Kurvenfahren im Zeitrennen? Dann benutzt unsere Cheats, um dem trockenen Spielmodus frisches Leben einzuhauchen. Gebt folgende Codes im 'Neues Fahrerprofil erstellen'-Menü ein und aktiviert dann die zugehörigen Mogeleien im Unterpunkt 'Cheats' des Optionen-Menüs. Nun startet Ihr eine 'Rally' im Zeitrennen-Modus.

VERRINGERTE SCHWERKRAFT: Frei nach Michael Mittermaier ist hier die jamaikanische Nationalhymne angesagt ('I believe I can fly'), denn die Sprünge sind hoch und weit und das Auto ist kaum auf der Staße zu halten.
MOONLANDER

ZUSAMMENSTÖßE MIT ABPRALLEFFEKT: Wirklich nett von den Verantwortlichen, dass sie als Begrenzung Gummibäume verwenden.
RUBBERTREES

'TURBO BOOST'-MODUS: Hoffentlich wissen das alle Fahrer: An Stelle der Handbremse wurde ein Turbo-Boost-System in die Autos eingebaut. Ihr könnt die Geschwindigkeit Eures Wagens erheblich erhöhen, wenn Ihr nicht sofort gegen einen Baum donnert.
ROCKETFUEL

'MONSTER TRUCK'-MODUS: Auch in diesem Rennspiel darf er nicht fehlen: Der allseits beliebte Monster-Truck-Modus. Aber im Gegensatz zu den meisten anderen Racern beeinflussen die großen Räder tatsächlich das Fahrverhalten. Wenn man sich nicht vorsieht, liegt man in der ersten Kurve gleich auf dem Dach.
EASYROLLER

SCHNELLERE WAGEN: Dieser Modus ist anscheinend für Fahrer gedacht, die an einen Umstieg in die Formel 1 denken.
PRUNEJUICE

Arcade-Cheats: Folgende Cheats funktionieren nur im 'Arcade'-Modus und sind besonders geeignet für Multiplayer-Action.

FEUERBALL: Jeder Druck auf die Handbremse schießt einen Feuerball ab, der sein Ziel meterhoch durch die Luft schleudert. Aber Vorsicht: Der Computer schießt höllisch präzise.
GREATBALLSOF

AGGRESSIVE WAGEN: In diesem Modus geht es zu wie in einem amerikanischen Crash-Rennen. Dummerweise ist meist der menschliche Pilot das Ziel der Angriffe.
NEURALNIGHTMARE

4x4 WORLD TROPHY



Alle Divisionen: Aspiranten auf die 'World Tour'-Meisterschaft aufgepasst: Ihr müsst Eure Rennfahrerkarriere nicht wie Eure armen Konkurrenten in der untersten Klasse beginnen. Echte Racer suchen sich ihre Lieblingsdivision aus, indem sie sich mit folgendem Namen eintragen.
SAD CLOWN

Alle Ausbaustufen: Wie bereits Nick Heidfeld in der Formel 1 feststellen musste, ist jeder Rennfahrer nur so gut wie sein Material. Zum Glück haben wir diesen Cheat gefunden, der Euch zu wahren Super-Piloten macht.
MAD HOOKUP

Alle Kurse: Wer seine Runden lieber im sonnigen Ägypten, im bergigen Tibet oder verschneiten New York drehen will, der gibt dieses Passwort als Namen für seinen Racer ein und aktiviert damit alle Kurse.
LEAD TO ROME

Alles offen: Wer alle Cheats auf einmal aktivieren will, kann dieses Codewort benutzen. Hierbei werden zudem alle Fahrzeuge freigeschaltet – u.a. Highlights wie der 'Military Hummer' oder die flotte 'Rover Ambulance'.
ZAKARY X

Body-Check-Modus: Dieser Modus ist der Traum eines jeden Rennfahrers, der – wie bei Arcade-Racern üblich – immer von der letzten Position aus starten muss. Schon ein kleiner Schubs lässt Euren Vordermann gegen die nächste Wand fliegen.
YOKOZUNA

Stunt-Modus: Dieser kleine Trick verschafft Euch ständige Kontolle über Euren Boliden, praktischerweise auch in der Luft. Damit habt Ihr die Möglichkeit, auch im Sprung zu lenken und könnt so förmlich um die Kurven fliegen. Nennt Euch dazu vor Spielstart einfach
TURN TRICKS

JACKIE CHAN'S STUNTMASTER



Special Moves: Dank unglaublicher Geschwindigkeit und großem Einfallsreichtum steht Jackie Chan ganz oben in der ewigen 'Martial Arts'-Bestenliste, nur getoppt von der Legende Bruce Lee. Auch für sein Playstation-Debüt hat der Hong-Kong-Star jede Menge Spezialmanöver und Handkantencombos eingepackt.

COMBOS: Durch richtig getimetes, mehrfaches Drücken von ■ oder ▲ (auch in Kombination) führt der Action-Star vernichtende Schlag- und Trittstafetten aus.

■ HALTEN: Jackie führt einen Faustschlag aus, taumelt dann zurück und schickt den Gegner in bestem 'Drunken Boxing'-Stil ins Reich der Träume.

▲ HALTEN: Unser Held bringt einen Kick an und trifft seinen Widersacher zusätzlich mit einem Flick-Flack nach hinten.

▲ HALTEN (AN DER WAND): Mit einem eleganten Satz springt Jackie von der Wand ab und trifft seinen Gegner genau ins Gesicht.

STEUERKREUZ GEGEN BLICKRICHTUNG + ▲: Fußfeger nach hinten. Praktisch: Der Gegner wird zu Boden geworfen.

R1 ■: Der Vorwärts-Rolle lässt Jackie sofort einen Aufwärtshaken folgen. Sehr wirkungsvoll!

R1 ▲: Vorwärts-Rolle mit 'Kick-Drehkick'-Kombination.

AM BODEN LIEGEND + ▲: Jackie führt vor dem Aufstehen einen 'Helikopter'-Kick aus, der alle Gegner im nahen Umfeld erwischt.



Flinke Hände: Mittels Mehrfach-Kombo schickt Jackie die Bösewichte auf die Matte.

Battletanx: Global Assault

CHEATS: Folgende Codewörter funktioniern leider nur in der Playstation-Version des Panzergeballers. Nintendo-Krieger benutzen die Cheatcodes im Kasten auf der anderen Seite.

LEVEL-AUSWAHL
BCKDR
ALLE PANZER
THRTN
ALLE WAFFEN
SRTHMB
UNENDLICH MUNITION
BLTFD
TONNENWEISE PANZERGELD
DPPCKTS

BONUS-GANGS: Wenn Euch die zehn regulären Gangs, die Ihr für Eure Multiplayer-Matches wählen könnt, nicht reichen, dann aktiviert Ihr mit diesen Codes zwei weitere fiese Kampftruppen.

CASSANDRA GANG
NSTYGRL
BRANDON GANG
SMSLGNG

LEVEL-CODES: Wer nur schnell einen Level anspielen will, kann nebenstehende Level-Codes benutzen.

LEVEL	PASSWORT
2	FRHBWNTNTK
3	LHTTTBKRLS
4	RCJRWPCLGM
5	VVSLGGVHRF
6	LPFFLNHJJF
7	CTMGPRWGBH
8	HPJMKGMCJV
9	WHSNKNFRGS
10	CRFPHGCTKP
11	HHRBKPVWGB
12	WFHMKCFWLB
13	SPLHTFLRFS
14	LTSLTSGNGS

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Gelbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Wie üblich versuchen wir Codes zu vermeiden, die nur auf neueren Xploder- und Game-Buster-Modulen funktionieren. Für N64-Besitzer ließ sich diesen Monat leider nichts auftreiben – wir hoffen auf baldige Besserung.

COLIN MCRAE 2.0

BEMERKUNGEN	CODE
Unendlich Reparaturzeit	D006765E AC85
	8006765C 0000
	D006765E AC85
	8006765E 0000
Immer erster	D006F768 0004
	8006F768 0000
	D006F768 0004
	8006F76A 0000
Alle Extras	8004D9D4 FFFF

RESCUE SHOT

BEMERKUNGEN	CODE
Unendl. Energie	D00421C6 0062
	800421C8 0000
	D00421C6 0062
	800421CA 0000
	D0043586 0801
	80043584 0000
	D0043586 0801
	80043586 0000
Max. Energie	D0034D30 0606
	80034D30 1414
Eichel-Schüsse	D0045B3C FFFF
	80045B3C 0001

JACKIE CHAN

BEMERKUNGEN	CODE
Leben	D0129664 0003
	30129664 000A
Energie	D01293EA 00C8
	30129664 000A
Alle Drachen	800E7514 0A03
	800E7524 0A03
	800E7534 0A03
	800E7544 0A03
	800E7554 0A03
	800E7564 0A03
	800E7574 0A03
	800E7584 0A03
	800E7594 0A03
	800E75A4 0A03
	800E75B4 0A03
	800E75C4 0A03
	800E75D4 0A03
	800E75E4 0A03
	800E75F4 0A03

ARMORINES

BEMERKUNGEN	CODE
Panzerung	30060B51 0064
Kein Nachladen	80060B6E 03E7

STAR OCEAN 2

BEMERKUNGEN	CODE
Unendl. FP	D007EA80 FFF6
	8007EA8E 3C00
Unendl. FOL	D003C656 0C00
	8003C65A 3C00
Unendl. MP	D0037656 0044
	8003765A 3C00

N-GEN RACING

BEMERKUNGEN	CODE
Geld	80074BA8 C9FF
	80074BAA 3B9A
Rüstung	300BCF70 0021
Nachbrenner	800C021C 0032
Zeitstop	D00DEB30 0001
	800DEB30 0000
	D00DEB30 0001
	800DEB32 0000

JOJO´S BIZARRE ADV.

BEMERKUNGEN	CODE
Alles freigeschaltet	80066A40 FFFF
	80066A42 FFFF
	80066A44 FFFF
	80066A46 FFFF
	80066A48 FFFF



Front Mission 3

Squares Taktik-Titan fordert ambitionierte Mech-Piloten sowohl im Cockpit als auch in der Werkstatt. Wir geben Euch hilfreiche Tipps zum Wanzer-Tuning.

EURE BEWAFFNUNG: Lernt die Eigenheiten der einzelnen Waffengattungen kennen und nutzt sie zu Eurem Vorteil. Greift einen Gegner zuerst mit Waffen wie dem Gewehr oder sogar dem Raketenwerfer an, um ihn zu schwächen. Danach setzt Ihr Shotgun oder MP ein und beendet das Ganze mit einer Nahkampfwaffe. Konzentriert Eure Kräfte im Kampf immer auf einen Gegner, so könnt Ihr jede Runde einen Feind ausschalten.

EURE TRUPPE: Jeder Eurer Leute hat seine eigenen speziellen Fähigkeiten. Indem Ihr jedes Gruppenmitglied zum Experten in einer Waffengattung macht, seid Ihr bestens gerüstet für jede Gefahr. Zwar benutzt Ihr immer nur vier Mann pro Gefecht, trotzdem solltet Ihr alle trainieren, zur Not im Internet-Simulator. Später braucht Ihr nämlich jeden Mann.



Regelmäßiges Feintuning hält Eure Wanzer-Truppe fit und verschafft Zugriff auf neue Battle-Skills

EURE WANZER: **Achtet Bei den Wanzern auf eine ausgewogene Konstruktion. Der Torso ist das wichtigste Teil an Eurem Gefährt und sollte dementsprechend gut gepanzert sein. Besonderes Augenmerk müsst Ihr auf die Arme legen. Jedes Bauteil ist nämlich mit einer bestimmten Waffengattung kompatibel – so kann es sein, dass Ihr mit einem leicht gepanzerten Ärmchen leben müsst, da Ihr nur so Zugang zu neuen Battle-Skills bekommt. Den zweiten Arm rüstet Ihr besonders stark auf und verseht ihn mit einem Schild. Da die meisten Kämpfe recht kurz sind, müsst Ihr nicht alle Mechs mit einem Rucksack voller Items beladen. Ein bis zwei gefüllte Tornister genügen, dem Rest schnallt Ihr lieber Power-Packs auf den Rücken. Wird Euer Wanzer schrottreif geschossen, könnt Ihr versuchen, leerstehende Wanzer zu besteigen. Stellt Euch neben den verlassenen Koloss und wählt die Eject-Funktion.**

EURE GESCHICHTE: "Front Mission 3" lässt Euch die Wahl zwischen zwei Handlungssträngen. Entscheidet Ihr Euch für die Emma-Story, schlagt Ihr Euch durch insgesamt 72 Gefechte, das Alisa-Abenteuer hat nur 60 Schlachten zu bieten. Da beide eine unterschiedliche Handlung besitzen, lohnt sich mehrmaliges Durchspielen. Am Anfang entscheidet Ihr zwischen Emma und Alisa; je nachdem, ob Ihr Ryogo auf eine nächtliche Sauftour begleitet oder nicht.



Wählt Ihr nach dem Tutorial eine ruhige Nacht, so spielt Ihr die Alisa-Story.

ABONNIEREN und ABKASSIEREN

Jetzt neu:
Wirbst du einen Abonnenten, schicken wir dir eine von drei wertvollen Prämien für das System deiner Wahl.



PRÄZISE DIGITALSTEUERUNG DURCH MIKROSCHALTER-TECHNOLOGIE
EXTRA VIBRATIONSEFFEKT
TURBOFEUER FÜR ALLE TASTEN



BESTE RGB-BILDQUALITÄT
EINFACHE INSTALLATION
VOLLSTÄNDIG KOMPATIBEL



1 MB LINEAR
498 SPEICHERPLÄTZE

Ganz einfach: Wirbst du einen neuen Abonnenten für die MAN!AC, bekommst du von uns eine der oben genannten Prämien. Diese erhälst du sofort, wenn der neue Abonnent seine Abo-Rechnung gezahlt hat.

Der neue Abonnent spart ebenfalls: Statt 70,80 Mark (12 MAN!ACs am Kiosk) zahlt er nur **60,80 Mark** - ein ganzer Zehner weniger!

ABO-HOTLINE
089/85709145

Abo per email
maniac@pan-adress.de

Abo per Fax
089/85709131

Abo im Internet
www.maniac-online.de

Abo per Post
Coupon einsenden an:

PAN-ADRESS
MAN!AC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANEGG

keine Nachbestellungen!

DIE PRÄMIE BITTE

ICH habe einen neuen Abonnenten geworben und möchte eine der drei Prämien bekommen. Sobald der Abonnent (nebenan ausfüllen) gezahlt hat, geht mir diese schnellstens zu.

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT

Folgende **Prämie** habe ich ausgewählt:

PALM-PAD für Playstation. Neben präziser Digitalsteuerung und starkem Vibrationseffekt überzeugt das Palm Pad durch sein edles Design.

SCART-Kabel für Dreamcast Sinnvolles Zubehör für optimale Bildqualität, das dem Gerät serienmäßig leider nicht beiliegt.

Memory Card für Nintendo 64 Der Renner unter den Memory Cards: Mit 498 Speicherplätzen (1 MB linear) bestens ausgerüstet für umfangreiche Spielstände.

DAS ABO ZU MIR

JA! Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr abonnieren (60,80 Mark). Das Abo verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn ich nicht bis 6 Wochen vor Ablauf bei pan-adress (Adresse nebenan) kündige.

ABO 8/00

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT BEI MINDERJÄHRIGEN DER ERZIEHUNGSBERECHTIGTE   2. UNTERSCHRIFT KENNTNISNAHME DES WIDERRUFSRECHTS

WIDERRUFSRECHT: Diese Bestellung kann ich innerhalb von zwei Wochen beim MAN!AC Abo-Service, pan-adress, Postfach, 82152 Planegg widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung.

ICH WILL FOLGENDERWEISE BEZAHLEN:

GEGEN RECHNUNG

BEQUEM PER BANKEINZUG

WENN ICH PER BANKEINZUG ZAHLE:

BANKLEITZAHL

KONTONUMMER

GELDINSTITUT

PERFECT DARK DER ABSCHLUSS



In der letzten Ausgabe haben wir Euch auf dem 'Special Agent'-Schwierigkeitsgrad durch die ersten sechs Level geführt. Nach diesem kleinen Trainings-Spaziergang schalten wir einen Gang höher und knacken den Rest des Spiels auf dem 'Perfect Agent'-Level. *dm*

Mission 7: Geht in Deckung und erledigt die Wachen, greift Euch deren Ausrüstung und folgt dem Weg. Achtet auf das Maschinengewehr an der Biegung. Am Ende des Weges wartet ein weiteres MG. Lauft zum Turm und erledigt die beiden Wachen. Haltet jetzt die aus dem Tunnel kommenden Schergen auf. Werft eine Granate durch das Loch im Zaun zu Eurer Linken (ein paar Minen gehen hoch) und schnappt Euch den Raketenwerfer. Drückt jetzt den Schalter im Turm und geht den Tunnel entlang. An dessen Ende erwarten Euch weitere Soldaten und ein MG. Jetzt geht Ihr zurück zum Helikopter-Landeplatz. Haltet Euch am Rand und kriecht durch die Öffnung in der Mauer. Nehmt die Rüstung und erledigt die Wache. Hinter der linken Ecke hängen zwei MGs. Zerstört sie und geht in die andere Richtung. Hier findet Ihr ebenfalls ein Wand-MG. Klettert die Leiter nach unten, platziert den Sprengstoff und verlasst das Gebäude so schnell wie möglich. Geht wieder zum Tunnel. Die Antenne senkt Ihr mittels Schalter auf Euer Niveau und befestigt den Sender. An der hinteren Wand parken zwei Roboter, sprengt sie und kehrt zum Kontrollturm zurück. Öffnet die Türen mit dem Schalter und betretet die offene Fläche vor den Hangartüren. Hier wartet ein weiterer Roboter. Schnappt Euch vom Techniker die Keycard und verschafft Euch Zugang zum Aufzug. Sobald Ihr unten ankommt, stellen sich Euch Wachen in den Weg. Am Ende des Hangars lauft Ihr eine Rampe hoch und verlasst den Level.

Mission 8: Lasst die Kiste fürs Erste stehen und säubert den gesamten nachfolgenden Bereich. Auf der Rückseite des ersten Container-Turms findet Ihr hinter einer Kiste eine zweite Pistole. Nehmt den Aufzug nach oben. Hinter der rechten Tür findet Ihr nach langem Fußmarsch eine Alien-Waffe im Kontrollzentrum, zum Hauptziel geht's jedoch nach links. Tötet alle Wachen hinter der Tür und schnappt Euch jetzt die Schwebe-Kiste. An der rückwärtigen Wand in der zweiten Ebene befindet sich ein mit "X" markierter Stahlträger. Stellt die Kiste dort ab und sprengt sie. Hinter der Tür liegt ein toter Wissenschaftler. Sobald Ihr in dessen Klamotten schlüpft, startet ein gnadenloser Countdown. Um dies zu umgehen, versucht Ihr Euch an dem Kittel vorbeizudrücken. Geht jetzt nach links und folgt dem Weg bis zum Ende. Geht durch die rechte Tür und erledigt Wache und Wissenschaftler. In dem kreisrunden Raum geht Ihr nach links und drückt den Knopf. Benutzt jetzt den X-Ray-Scanner und untersucht den Container. Danach geht Ihr den ganzen Weg zurück, an dem Loch vorbei und die nächste Abzweigung rechts. Zwei gegenüberliegende Türen werden von Wachen gesichert. Erledigt diese und geht durch die rechte. Schaltet MG und Wissenschaftler aus und ladet einen Virus auf den Computer. Geht zurück, schlüpft an der Ecke durch die rechte Tür und zerstört Wachen, Wissenschaftler und Computer, danach spaziert Ihr zurück, an dem Loch vorbei (jetzt braucht Ihr die Uniform unbedingt) und in die erste Tür rechts. Unbewaffnet passiert Ihr die Wachen, öffnet die Tür am Ende des Raumes und wartet, bis man Euch durchlässt. Jetzt fliegt Eure Maskerade auf. Wetzt durch die Türen am Ende des Raums und verlasst dann den Komplex, geht nach rechts und sofort durch die nächste Tür. Eine der Wachen hat eine Keycard, mit der Ihr den Level verlasst.



Das X markiert den Punkt: Hier sprengt Ihr Euch mit der Sprengstoffkiste den Weg zum Laborkomplex frei.

Mission 9: Schnappt Euch sofort das Alien und wetzt nach draußen. Haltet Euch rechts, erschießt die Wachen und geht durch die große Tür. Hinter der Stahltür parkt Ihr das Alien. Geht zu den toten Wachen und durch die rechte Tür. Folgt dem Weg, bis Ihr auf den Undercover-Agenten trefft. Dort schiebt Ihr das Fass vor die Glasscheibe und bringt es zur Explosion. Jetzt drückt Ihr den Schalter, dreht um und stürmt durch den roten Bereich, wo hinter der ersten Tür rechts ein Alien-Medi-Pak liegt. Jetzt lauft Ihr mit dem Agenten im Schlepptau den Weg zurück über das Geländer. Hinter der Tür warten einige Wachen, die Ihr mit dem Granatwerfer erledigt. Beschützt den Spion, während er die Wand sprengt und folgt ihm. Unterhalb der Rampe geht Ihr durch eine Tür, hinter der Ihr den Außerirdischen findet. Lauft durch den Hangar zum Schiff. Jonathan bietet sich an, die Tore zu öffnen. Haltet Euch hinter ihm und er opfert sich. Wenn Ihr ihn jedoch überholt, müsst Ihr ran. Lauft die Rampe hinauf und drückt die beiden Schalter. Jetzt springt Ihr auf das Hoverbike und jettet durch die Tür unter der Rampe. Fliegt nach rechts, den Weg hinunter, wieder rechts und den Gang bis zum Ende. Dann geht's die Rampe nach unten und durch die Tür vor Euch. In diesem Raum fliegt Ihr nach links und durch die Tür oben links. Folgt dem Weg, bis er nach rechts abbiegt, im nächsten Raum fliegt Ihr durch die große Tür auf der linken Seite. Die linke Pforte führt nach draußen.



Mit dem Drugspy könnt Ihr die Wachen vor dem Gebäude lautlos und unauffällig außer Gefecht setzen

Mission 10: Schlüpft in das Kleid der Stewardess und steckt die Waffen weg. Betretet die Basis und nehmt den linken Aufzug. Der Gang führt zu zwei Männern an einem Tisch. Betäubt sie und schnappt Euch die Brieftasche. Kehrt jetzt unbewaffnet in die Lobby zurück. Die Türen neben dem Empfang führen ins Innere der Basis. Im nächsten Raum nehmt Ihr die Rolltreppe nach unten, geht nach rechts und legt Euren Koffer auf das Laufband. Spurtet jetzt durch die Tür neben dem Band, an der Rolltreppe vorbei bis zu einer Treppe. Dahinter schlagt Ihr zwei Wachen nieder, geht zu dem Kontrollpult und schaltet das Sicherheitssystem aus. Lauft die Treppe herunter und erschießt alle Wachen, die sich Euch in den Weg stellen. Bewegt Euch jetzt zurück zu dem Raum mit der einzelnen Rolltreppe. Auf dem Weg findet Ihr eine Tür in der Nähe des Gangs. Geht hindurch, um die Ecke und haltet Euch links, bis Euch eine Wache stoppt. Hinter der Tür am Tisch schießt Ihr auf die Mine an der Wand, um das Fenster zu zerstören. Am Ende des Raums öffnet Ihr per Schalter den Safe und holt die Flugpläne. Geht zur Rolltreppe, folgt dem nächsten Gang und steigt in den Aufzug. Lauft um den Flieger und in den Lift.

Mission 11: Geht durch die Tür, an den Wachen vorbei bis zu einem großen roten Gitter am Boden. Öffnet es, klettert hinunter und geht weiter bis zur Küche. Von da lauft Ihr an einem Hoverbike vorbei und schlagt die nächste Wache nieder, um an ihren Pass zu kommen. Drückt die Knöpfe in der Nähe der Wache und des Hoverbikes und geht zur Küche. Hier ruft Ihr mittels Schalter einen kleinen Aufzug, der Euch nach oben bringt. Nun geht's durch die Tür, die Treppe hoch und nach rechts. Ein Agent bewacht das Präsidentenzimmer. Schützt das Staatsoberhaupt auf dem Weg in den unteren Bereich des Fliegers. Nach einiger Zeit findet Ihr die Rettungskapsel. Kehrt zum Raum zurück, in dem die Treppen zum Präsidenten führen. Sprengt den Ufo-Schlauch und lauft die Trep-

pe zum Präsidentenzimmer hoch. Geht nach rechts und durch die Türen zum Cockpit. Tötet die Wachen, aber verschont die Instrumente. Drückt den Schalter zwischen den Sitzen.


Werft eine Mine in diesen Schlauch und sprengt so das Alien-Schiff von der Air Force One ab

Mission 12: Geht nach rechts bis zur Rettungskapsel und aktiviert das Notsignal. Von dort geht Ihr weiter bis zum abgestürzten Flugzeug. In der Nähe findet Ihr einen Koffer mit dem Präsidenten-Scanner. Geht den Weg zur Kapsel zurück und schaut Richtung Flieger. Dreht Euch nach rechts und folgt der Wand bis zu einer Öffnung, die weiter nach rechts führt. Vom Tunnelausgang wendet Ihr Euch nach links und lauft an dem Flugzeugrad vorbei. Geht weiter, bis Euch ein Weg auf ein offenes, mit Bäumen bestandenes Gelände führt. Achtet auf die Maschinengewehre, verseht das Wrack mit zwei Minen an der Vorderseite und den Flügeln und sprengt es in die Luft. Kehrt zum Rad zurück und nach links unten in die Höhle. Mit aufgesetztem Nachtsichtgerät haltet Ihr Euch rechts und erschießt die Wachen und den Präsidentenklon. Geht an den Höhlenanfang zurück und haltet Euch diesmal nach links. Folgt dem Gang ganz links bis zur Oberfläche und erschießt die Kampfroboter. Haltet Euch rechts und Ihr findet den Präsidenten. Geht Richtung Sonnenschein ins offene Feld und sucht Elvis.

Mission 13: Geht durch die Tür an der Rampe, folgt dem Gang und erledigt die Wachen zügig, damit sie keinen Alarm auslösen können. Kurze Zeit später biegt Ihr nach links ab und zerstört die Sicherheitskamera hinter der Ecke. Erschießt die Wachen unter Euch, setzt den X-Ray-Scanner auf und drückt die grünen Schalter am Generator. Geht die Treppe hinunter, schaltet die Kamera dahinter aus und fahrt die Energie mit dem Knopf am Kontrollpult herunter. Geht durch die Tür und haltet Euch links. Steckt die Waffen weg und schlagt die Wissenschaftler hinter den nächsten Türen bewusstlos. Schnappt Euch ihre Disketten und kehrt zum Generatorraum zurück. Verlasst den Raum durch die obere Tür und haltet Euch links. Die nächsten Treppen nehmt Ihr bis ganz nach oben, wo Ihr drei Wissenschaftler dazu bringt, den Autopilot zu deaktivieren. Einer von ihnen zieht eine Waffe: Erschießt ihn und steigt eine Etage nach unten. Geht durch die linke Tür und folgt den Gängen bis zu einem mit Wasser gefüllten Raum. Aktiviert den Schalter und geht durch die sich öffnende Tür. Am Ende der Rampe legt Ihr einen weiteren Schalter um. Kehrt zur grünen Treppe zurück, dreht Euch um und spaziert durch die linke Tür. Durch Gänge, Kisten und Wachen kämpft Ihr Euch bis zu Elvis vor.


Der Generator ohne und mit aufgesetztem X-Ray-Scanner (unten)


Mission 14: Folgt dem Gang und setzt den Infrarot-Scanner auf, um die getarnten Wachen zu sehen und nutzt die Unterstützung von Elvis. Geht durch die rechte Tür und folgt dem Tunnel, bis er sich aufteilt. Ganz links findet Ihr einen Energieschild. Geht zurück und nehmt den rechten Weg nach unten. Schlagt Euch durch die verwinkelten Gänge bis zu einer Plattform, wo Elvis die Teleporter aktiviert. Geht zurück zur Kreuzung und nehmt den rechten Weg. Lauft durch den Teleporter und Elvis gibt Euch die Farsight. Beschützt ihn auf dem Weg zur Superwaffe. Geht immer geradeaus – sobald Ihr Euch für zwei Türen entscheiden müsst, nehmt Ihr die rechte. Ist die Waffe ausgeschaltet, geht Ihr durch die andere Tür und tretet durch den nächsten Teleporter. Hinter der nächsten Tür wartet der Kontrollraum. Geht zu Dr. Caroll und lauft nach dem Filmchen so schnell wie möglich zum Ausgang. Folgt Elvis nach rechts, links und weiter bis zur großen Tür.

Mission 15: Erschießt das Alien und geht die Rampe nach unten. Haltet Euch links, lauft über die zwei Helikopter-Landeplätze, wo Ihr jeweils die rechte Tür nehmt. Geht durch die Tür vor Euch, dann nach links, nach rechts und aktiviert den Schalter. Folgt dem Tunnel rechts davon, geht nach rechts und durch die großen blauen Türen. Haltet Euch links bis zur nächsten Tür und aktiviert ein weiteres Kontrollfeld. Lauft zurück zum ersten Schalter, an den Kisten vorbei und durch die Türen. Am Ende findet Ihr den letzten Schalter. Kehrt zurück ins Institut und nehmt den Aufzug nach oben. Benutzt die Drogen, um das Geschehen zu verlangsamen und befreit die Geiseln im ersten Stock. Geht ins Erdgeschoss. Hinter den braunen Türen werden ebenfalls Geiseln gehalten. Am Schießstand findet Ihr neben den Gefangenen die experimentelle Waffe. Fahrt wieder nach oben, geht den Gang nach links und in die Tür am Ende der Galerie. An der Rückwand zerschießt Ihr das Stahlstück mit dem Laser und zerstört die dahintergelegenen Informationen. Fahrt nach unten in die Lobby und lauft die Rampen zu den Landeplätzen hinunter. Am Schiff benutzt Ihr Euer Data-Uplink, um die Bombe zu entschärfen.

Mission 16: Erledigt das Alien und schnappt Euch die Pistole. Zerstört die Schildgeneratoren und steigt in den Aufzug. Mit Elvis geht Ihr nach oben und erledigt alle Monster in der Halle. Lauft über die Rampe auf der anderen Seite und steigt in den Aufzug, haltet Euch links bis Ihr zwei Schalter findet. Aktiviert den linken und geht zurück. Folgt Elvis und fahrt mit dem Lift nach oben. Erledigt die Aliens und geht durch die linke Tür. Dann nehmt Ihr die rechte Tür und marschiert bis zu einem Gang. In der Mitte führt ein Weg nach rechts. Wartet auf Elvis, der das Navigationssystem sabotiert. Verlasst den Raum, geht nach rechts und folgt dem Weg bis zu einer Rampe, die nach oben führt. Lauft daran vorbei und durch die blaue Tür, dahinter findet Ihr den Maschinenraum. Zerstört die zwei goldenen Auswüchse und lauft zurück die Rampe hinauf. Nehmt die linken Türen und geht bis zum Aufzug. Ganz oben erreicht Ihr die Brücke.


Insgesamt drei Obelisken wie diesen müsst Ihr markieren. Sie werden bei jedem Missionsbeginn per Zufall ausgewählt.

Mission 17: In dem ersten Gang wartet ein Alien auf Euch. Erledigt es und benutzt Euren R-Tracker. Ihr müsst insgesamt drei Obelisken finden und diese mit einem Tracer markieren. Euer Scanner zeigt sie als gelbe Punkte an; steht Ihr davor, benutzt Ihr den Tracer. Lauft um den Felsen und erledigt zwei weitere Monster. Ihr müsst jetzt die gesamte Gegend nach den Obelisken durchsuchen – haltet dabei immer Ausschau nach herumlungernden Aliens. Habt Ihr alles gefunden, sucht Ihr eine Kante, von der Ihr auf einen Sims herunter springen könnt. Achtet auf das Monster hinter Euch und geht den Sims entlang, bis Ihr die Schlucht auf der anderen Seite überqueren könnt. Geht nach oben und springt auf einen offenen Platz herab. Erledigt die Aliens und sucht mit dem X-Ray-Scanner nach einer schwachen Stelle in der Wand. Sprengt Euch durch und kriecht bis zu einem Raum, in dem Ihr die bewegliche Statue auf die hellere Bodenplatte schiebt. Überquert die Brücke und achtet auf die wuseligen Baby-Aliens. Geht weiter, bis Ihr zu einer Rampe auf der rechten Seite kommt. Diese klettert Ihr hinauf und erledigt die Monster hinter der Tür. Vorsicht, die beiden benutzen Raketenwerfer. Geht weiter und Ihr trefft auf die im Cryo-Schlaf ruhende Skedar-Armee. Die Aliens erwachen einer nach dem anderen; erledigt sie, prüft Eure Ausrüstung und betretet den Raum des Endgegners. Schießt auf ihn, bis sich sein Schild grün verfärbt, dann feuert auf die Dornen hinter ihm. Nach einiger Zeit kommt er herab geschwebt und jagt Euch. Weicht aus und achtet auf heraufbeschworene Monster. Sobald Ihr alle äußeren Dornen abgeschossen habt, feuert Ihr auf den großen goldenen Dorn in der Mitte.

VAGRANT STORY PLAYER'S GUIDE



In diesem kurzen Player's Guide führen wir Euch durch das gesamte Abenteuer des Elite-Agenten Ashley Riot. Aufgrund der enormen Komplexität von "Vagrant Story" beschränken wir uns jedoch auf einen möglichst gradlinigen Lösungsweg. Spieler mit enormem Forschungsdrang müssen sich das Spiel sowieso mehrmals zu Gemüte führen, da sich die gesamten 100% der Karte erst bei mehrmaligem Spielen öffnen. Nach erfolgreichem Abschluss des ersten Spiels bekommt Ihr Zugang zu einem besonderen Dungeon, fleißige Zocker werden mit zusätzlichen Spezialattacken und coolen Zaubern belohnt. *dm*

Der Weinkeller

Nach dem fulminanten Intro findet Ihr Euch in einem Weinkeller unterhalb von Lea Monde wieder. Vom "Portal der Dämmerung" (überprüft den Namen auf Eurer Karte) geht Ihr nach Norden zum ersten Speicherpunkt. Weiter nördlich erlebt Ihr Eure erste Zwischensequenz und belauscht die beiden Soldaten. Folgt ihnen und erledigt die zwei. Speichert und geht nach Süden, von dort haltet Ihr Euch nördlich, speichert und stellt Euch dann dem Minotaurus. Attackiert seine Beine und der Riesenochse fällt zügig. Mit Eurer neugewonnenen Chain-Ability übt Ihr fleißig an der Puppe im Speicherzimmer. Öffnet jetzt die Tür an der "Treppe der Trauben" und geht nach Norden bis Ihr zum nächsten Zwischengegner kommt. Konzentriert Euch auf seinen Unterleib.

Die unteren Katakomben

Speichert und geht nach Norden bis zur "Grabstätte der Märtyrer". Von dort haltet Ihr Euch ostwärts und bekämpft den Geist. Verwendet eine Waffe mit der entsprechenden Affinität und kehrt nach dem Sieg zum Speicherpunkt zurück. Hinter der nördlichen Tür wartet eine Wegkreuzung. Im Westen lagern interessante Schätze, östlich findet Ihr nach einiger Zeit einen Speicherpunkt und nördlich davon eine Waffenschmiede. Nach den ersten Bastelversuchen wandert Ihr nach Süden und stellt Euch kurze Zeit später zwei Echsenmenschen. Waffen mit hoher "Drachen"-Affinität sind besonders effektiv. Mit dem erbeuteten Siegel kehrt Ihr zum Speichern zurück und wandert nordwärts.

Die Kirche

Geht nach Osten und biegt im "Korridor des Bekehrten" nach Süden ab. Öffnet die Tür in der Südost-Ecke des "Sakrilegs der Märtyrer". Nach kurzer Zeit trefft Ihr auf den ersten harten Zwischengegner: Den Golem. Attackiert seine Beine und kehrt nach dem Sieg wieder zum Levelanfang zurück. Geht von der "Heiligenstätte" nach Osten bis zur "Brücke der Entflohenen", wo Ihr mit Hilfe der schwebenden Plattform das Wasser überquert. Speichert und wandert dann nach Norden, wo Ihr Euren ersten Drachen erschlagen dürft. Geht nah an ihn heran, um seinem Feueratem auszuweichen und attackiert Kopf und Hals der Riesenechse.

Der westliche Stadtteil - 1

Speichert und geht dann nach Süden. Beim Kampf mit den Soldaten müsst Ihr lediglich auf die Zaubersprüche des Anführers achten. Der erbeutete Schlüssel öffnet die Tür beim Speicherpunkt und macht den Weg zur westlichen Stadtmauer frei. Dort geht Ihr immer nach Süden bis zu den Minen.

Die Minen - 1. Untergeschoss

Westlich des "Scheidewegs" öffnet Ihr eine verschlossene Truhe per Zauberspruch, im Süden der Kreuzung lauert eins von Sydneys Schoßtierchen. Auch hier geht Ihr so nahe wie möglich heran und greift Kopf und Hals an. Bei diesem Kampf ist Eure Geduld gefordert, lasst Euch jedoch nicht entmutigen und versucht, lange Combos zu schlagen. Geht jetzt bis zum "Eingestürzten Stollen" und holt Euch das Siegel hinter der östlichen Tür. Öffnet jetzt die südliche Tür und geht weiter bis zum nächsten Speicherpunkt. Versucht nun, Eure Ausrüstung widerstandsfähig gegen Feuer zu machen und stöbert nach einer Waffe, die gegen Phantome effektiv ist – im nächsten Raum wartet ein Feuerelementar auf Euch. Danach landet Ihr an einem Abgrund, der mit Hilfe zweier gestapelter Kisten überquert wird. Springt von den beiden Kisten auf die Plattform und Ihr kommt schließlich zum nächsten Zwischengegner. Eine Waffe mit hoher Beast-Affinität benutzt Ihr mit dem Kopf des Ogers und der Weg ist frei.

Der westliche Stadtteil - 2

Beim zweiten Ausflug in die Innenstadt speichert Ihr und geht nach Westen, später biegt Ihr südwärts ab. Dort findet Ihr an erhöhter Position eine Tür, die Euch schließlich in das Armenviertel bringt.



Hütet Euch vor den messerscharfen Klauen der Riesenkrabbe

Armenviertel West

Haltet Euch in den nächsten Räumen immer rechts und Ihr steht der Riesenkrabbe gegenüber. Greift Euch die Scheren des Monster-Hummers und nehmt Euch vor seinen Klauen in Acht. Jetzt geht Ihr erst rechts und dann links. Hinter der Treppe wartet der Schneefliegenwald.

Der Schneefliegenwald

In diesem Wäldchen ist nichts so, wie es scheint. Viele Ausgänge teleportieren Euch scheinbar willkürlich im ganzen Wald herum. Zur besseren Übersicht haben wir eine Karte des Waldes gezeichnet (siehe unten). Um zügig zum Ziel zu kommen, geht nach Süden bis zu Raum C. Auf der Karte verzeichnet seht Ihr den Standort des Erddrachens. Dieser wird wie alle seine Echsen-Kollegen mit Schlägen zum Hals und Kopf aus kurzer Distanz erledigt. Schlagt Euch jetzt zum Speicherpunkt durch, überquert den Fluss und folgt dann dem Weg zu Grissom. Beim folgenden Kampf steht Sydney auf Eurer Seite und unterstützt Euch mit Magie. Attackiert sofort Grissom und achtet auf seine mächtige Blitz-Magie. Bei hohem Risk-Wert tötet Euch ein einziger dieser Sprüche.



Orientierung im Schneeinsektenwald: Oftmals gelangt Ihr nach dem Verlassen eines Abschnitts in einen völlig anderen als auf der Karte angegeben. Die roten Kreise zeigen Euch, in welchen grün markierten Raum der jeweilige Ausgang führt.

Abenteuer-Almanach

Volles Risiko: Der Risk-Level nimmt entscheidend Einfluss auf das Spielgeschehen. Ein hoher Risk-Wert erhöht die Chance auf einen kritischen Treffer und verstärkt die Kraft Eures Heilzaubers, andererseits erleidet Ihr aber mehr Schaden und Eure Attacken verfehlen des öfteren ihr Ziel. Der Risk-Level steigt durch erhaltenen Schaden, aber auch durch lange Chains im Kampf.

Die Taktik: Ihr habt verschiedene Methoden an die Kämpfe in "Vagrant Story" heranzugehen. Vorsichtige Spieler warten vor jedem Raum, bis Trefferpunkte, Zauberkraft und Risk-Wert von allein auf ein normales Niveau zurückkehren. Jetzt stürzt Ihr Euch in die Schlacht und erledigt alles, was sich bewegt. Alternativ könnt Ihr auch versuchen, mit äusserst wenig Lebensenergie durch die Dungeons zu streifen - so verursacht Ashley wesentlich mehr Schaden. Aufgrund der offensichtlichen Gefahr sollten sich jedoch nur Profis an diese Taktik wagen.

Boss-Kämpfe: Grundsätzlich solltet Ihr versuchen, das magische Element des Gegners zu erkennen und einen dementsprechenden Schutzzauber zu sprechen. Erledigt Euch der Feind trotzdem noch mit einem Schlag, so müsst Ihr versuchen, Euren Risk-Wert mit Items und kurzen Schlagkombinationen niedrig zu halten. Die Verteidigungs-Abilities "Deflektor" und "Zauberspiegel" empfehlen sich bei besonders kräftigen Gegnern. Mit dem richtigen Timing könnt Ihr so deren Attacken zurückwerfen. Ebenfalls sehr effektiv sind die Break-Arts. Solange Ihr noch unverletzt seid und Euer Risk-Level gering ist, könnt Ihr diese vernichtenden Fähigkeiten einsetzen. Doch Vorsicht: Der große Schaden geht einher mit schweren Verletzungen Ashleys.

Waffen: Jeder Gegner lässt sich in eine Kategorie wie z.B. "Böse" oder "Mensch" einordnen. Eure Waffen und Rüstungen besitzen zu jeder dieser Kategorien eine bestimmte Affinität. Je höher die Punkte in den entsprechenden Sparten, desto effektiver ist Eure Ausrüstung gegen die jeweilige Gegnersorte. Im Kampf erhöhen sich die Werte Eurer Waffen, je nachdem welche Feinde Ihr damit erschlagt. Es empfiehlt sich, für jede Gegnerkategorie eine passende Waffe parat zu haben, alternativ könnt Ihr Euch auf ein Mordwerkzeug konzentrieren. Da dieses auf dem gesamten Weg benutzt wird, erhöhen sich dessen Statistiken relativ gleichmäßig. Beim Schmieden und Kombinieren von Waffen solltet Ihr auf jeden Fall vorher speichern. Zwar lassen sich in den Werkstätten besonders effektive Stücke herstellen, die Gefahr eines schlechten Ergebnisses ist jedoch sehr groß. Achtet darauf, dass Ihr gefundene Edelsteine einsetzt.

Schlagkombinationen: Die Chain-Abilities bestimmen das Kampfgeschehen in "Vagrant Story". Geübte Krieger erledigen Ihre Gegner in einer einzelnen Schlagserie von 20, 30 oder mehr Treffern. Für diesen Grad der Meisterschaft müsst Ihr jedoch fleißig trainieren. Die Standpuppe nach dem Kampf mit dem Minotaurus eignet sich hierfür besonders gut. Konzentriert Euch auf ein bis zwei Waffen und arbeitet an Eurem Timing. Lernt als erstes die Chain-Abilities "Volltreffer", "Spalten" und "Lockvogel". Mit letzteren könnt Ihr gleichzeitig Haltbarkeit und Durchschlagskraft Eurer Waffe verbessern. Für die Defensive empfehlen sich die beiden Reflektions-Abilities, als nächstes lernt Ihr die Elementar-Verteidigungen. Fleißiger Umgang mit einer einzelnen Waffengattung verschafft Euch zudem schnellen Zugang zu den wertvollen Break-Arts.

Beeilt Euch also mit Grissoms Ermordung und schützt Euch durch entsprechende Magie und Vera-Kräuter, die Euren Risk-Wert senken. Der Ritter ist dann nur noch Formsache. Nach dem Sieg öffnet Ihr die Schatztruhe und verlasst den Wald.

Die Festung

Nach einem kurzen Intermezzo innerhalb der Stadtmauern betretet ihr die Festung. Ignoriert die Türen auf Eurem Weg und speichert am Ende des langen Ganges. Im Osten findet Ihr eine Werkstatt wo Ihr Eure Ausrüstung aufstockt, bevor Ihr Euch dem im Norden wartenden Rosenkrantz stellt. Der Riskbreaker greift Euch vornehmlich mit schmerzhaften Break-Arts an, ein paar schnelle Combos setzen dem ein Ende.

Der südliche Stadtteil

Im Westen findet Ihr eine Speichermöglichkeit, von dort geht Ihr wieder nach Osten und durch die Tür im Nordosten. Ihr verlasst die Stadt durch die nördliche Tür in "Foras Höhe" und betretet die Minen.

Die Minen - 2. Untergeschoss

Das Rätsel löst Ihr, indem Ihr den Steinblock nach unten schubst und die oberste Holzkiste zerstört. Nehmt die zweite Holzkiste auf und legt sie nahe der Plattform ab. Eine weitere Kiste setzt Ihr auf diese und durchquert per Sprung den Raum auf dem Weg zum Phantom. Heilt Euch regelmäßig und greift die Gliedmaßen des Geistes an. Im nächsten Raum speichert Ihr und geht nach Süden. Ein zweieinhalbminütiger Countdown wird gestartet – folgt dem markierten Weg und Ihr trefft am Ende auf ein Erdelementar. Blitzmagie und Attacken zum Kopf wirken gegen das Monster, schützt Euch mit dem Gaia-Schutz-Zauber. Klettert im nächsten Raum bis ganz nach oben, erledigt Echsenmann sowie Fledermäuse und geht durch die nördliche Tür. Hier erwartet Euch ein weiterer Drache: Wendet die Standard-Echsen-Taktik an und köpft ihn. Speichert und geht nach Westen bis Ihr zum Stadtzentrum kommt.

Eilige Abenteurer folgen dem Pfad, der Rest erkundet die einzelnen Abschnitte des Labyrinths: Items und ein Zwischengegner sind Euer Lohn.

Stadtzentrum Ost

Im Norden findet Ihr an der "Kescher Brücke" einen weiteren Speicherpunkt, lauft von dort nach Westen und nehmt die einzige freie Tür. In der Mauer führt eine Tür zu einer Werkstatt, um weiterzukommen müsst Ihr jedoch die Wand erklettern. Von dort geht's weiter in die Unterstadt.

Armenviertel Ost - 1

Gleich nachdem Ihr Euch in den dunklen Gassen eingefunden habt, stellt sich Euch ein frauengesichtiger Vogel in den Weg. Schlagt das Monster nieder und ruht Euch aus, denn im nächsten Raum wartet ein untoter Zauberer. Greift dessen Körper an und lasst Euch von seiner Teleport-Magie nicht aus der Ruhe bringen. Nach dem Sieg erbeutet Ihr diesen Spruch und könnt fortan selbst in ganz Lea Monde zu jedem beliebigen Speicherpunkt springen. Geht jetzt weiter und schnappt Euch zwei Räume später einen Schlüssel. Öffnet damit die Tür im vorigen Raum und lauft dann durch die rechte Pforte, wo Ihr die wandelnde Rüstung zerlegt. Attackiert den Unterleib mit einer Waffe die eine hohe Evil-Affinität besitzt, geht weiter und holt Euch ein Siegel – im Raum vor der Rüstung kommt Ihr nun im Norden weiter. In der Stadtmauer lauft Ihr einen Raum nach Norden und öffnet die westliche Tür, die Euch ins östliche Stadtzentrum bringt. Von dort marschiert Ihr weiter in die westliche Unterstadt. Hier geht Ihr nach Westen bis Ihr – in einer Schatztruhe verborgen – das nächste Siegel findet. Mit diesem in der Tasche lauft Ihr den ganzen Weg zur nördlichen Stadtmauer zurück. Ganz im Norden führt Euch eine Treppe nach unten, zuvor müsst Ihr jedoch einen kurzen Kampf unter Zeitdruck bewältigen. Haltet das Schwert bereit und Ihr kommt problemlos nach unten – immer kühlen Kopf bewahren.

Armenviertel Ost - 2

Folgt dem Weg und sammelt das Alster-Siegel in der Schatztruhe ein. Bevor Ihr den Rückweg antretet heilt Ihr Euch zur Genüge, denn auf der Treppe warten zwei Kameraden des sterbenden Grissom auf Euch. Konzentriert Euch auf Tieger; der bullige Kerl ist recht langsam und macht nur durch seine Break Arts Schwierigkeiten – seine Freundin ignoriert Ihr. Sobald Tieger geschlagen ist, ziehen sich beide zurück. Jetzt kehrt Ihr zum Armenviertel West zurück. Marschiert nach Westen und biegt bei der zweiten Kreuzung zum Transportschacht ab.

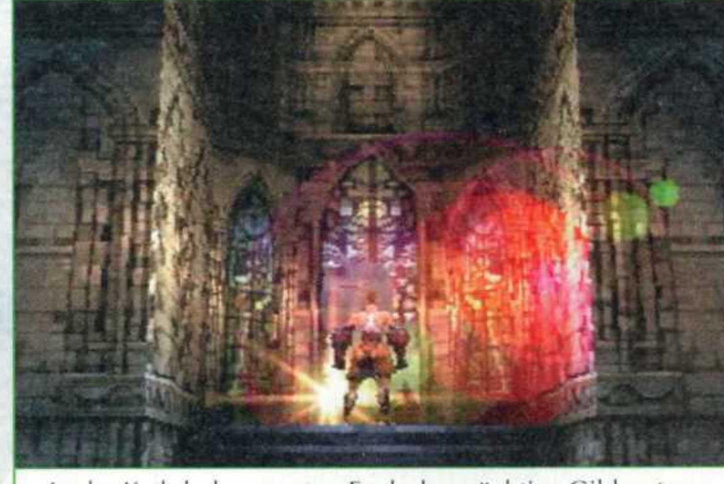
Der Transportschacht

Nach der Treppe beseitigt Ihr ein Wasserelementar und öffnet mit dem Alster-Siegel die Tür. Dann geht Ihr nach Osten, bis Ihr eine prall gefüllte Schatztruhe plündern könnt, im Raum davor geht Ihr nach Norden. Zwei Abschnitte später gehts nach Westen

bis Euch schließlich ein Rätsel den Weg versperrt. Packt zwei blaue Blöcke aufeinander und klettert über diese Konstruktion nach oben. Nach der nördlichen Tür nehmt Ihr die nächste Abzweigung Richtung Westen und steht kurze Zeit später vor einem weiteren Rätsel. Schiebt einen magnetischen Block zur Kante und springt darüber auf die Plattform in der Mitte. Zerstört jetzt drei Holzkisten, klettert den Rest hinauf und geht durch die Tür im Westen. Nach einem kurzen Kampf mit einem Erdelementar lernt Ihr einen neuen Zauber; zurück im Rätselraum geht Ihr nach Süden zum mächtigen Oger-Lord. Attackiert seinen Körper – besonders nachdem er seinen Tornado-Zauber losgelassen hat, ist er verwundbar. Kurze Zeit später landet Ihr an einer schwierigen Sprungpassage. Hüpft auf die schwebende Plattform und springt ab, sobald die Seitwärtsbewegung beginnt. Ein weiterer Drache wartet auf Euch. Nachdem der Reptilienhals durchtrennt ist, öffnet sich der Weg zu einem weiteren Rätsel. Schiebt den unteren Stahlwürfel nach Norden und den oberen nach Süden, so dass sie einen Stapel bilden. Den oberen Steinblock schiebt Ihr nun einmal nach Norden, den anderen einmal nach Osten und dann nach Süden. Jetzt nehmt Ihr die Holzkiste und schiebt sie nach Osten, Norden und Osten, bis sie über dem Stahlwürfel-Stapel steht. Von diesem Stapel aus schiebt Ihr die Kiste nordwärts bis zum Klippenrand und dann noch einmal nach Westen. Jetzt springt Ihr zur Tür.

Der Kiltia Tempel

Geht nach Norden und Osten bis zum nächsten Rätsel. Schiebt die obere Kiste (Nr.1) des ersten Stapels ein Feld nach Westen. Vor Euch stehen zwei Kisten nebeneinander. Zerstört die vom Eingang aus gesehen rechte. Die andere (Nr.2) schiebt Ihr fünf Felder nach Süden und drei nach Osten. Jetzt zerstört Ihr die Nr.1. Diese stand am Anfang noch auf einer anderen Kiste (Nr. 3). Jene verschiebt Ihr jetzt einmal nach Osten. Kiste Nr. 2 rückt Ihr nun fünf Felder nach Norden und zerstört Nr. 3. Die vom Eingang aus gesehene Kiste bewegt Ihr fünf Felder nach Norden. Jetzt ist nur noch eine ungerückte Kiste übrig. Bewegt sie nach Norden, Osten, Norden, Westen und dann nordwärts bis zur Wand. Klettert hoch und geht durch die Tür. Ihr müsst wieder gegen einen Minotaurus antreten. Schnappt Euch den Schlüssel und geht in die zentrale Halle zurück. Hinter der westlichen Tür verbergen sich zwei weitere Puzzles. Schiebt den Steinblock gegenüber den Kisten zwei Felder nach Norden und eins nach Westen, den anderen Steinquader zieht Ihr je einmal nach Westen, Norden, Osten und Süden. Den Stahlblock schiebt Ihr nach Osten, Norden und Osten und dann wuchtet Ihr die Holzkiste nach Norden. Springt auf die Plattform und stellt Euch dem zweiten Rätsel: Schiebt den oberen Stahlblock nach Süden. Den Felsbrocken rollt Ihr nach Norden und Westen, danach schiebt Ihr den zweiten Stahlblock nach Westen an den Felsen. Die obere Holzkiste schiebt Ihr nach Norden, so dass sie auf dem Stahlblock anhält, die andere Kiste wird zerstört. Den Fels schiebt Ihr jetzt einmal nach Norden und den ersten Stahlblock nach Westen an den Felsen. Jetzt die Holzkiste nach Norden wuchten und Ihr habt es geschafft. Nach einer kurzen Zwischensequenz bekämpft Ihr einen weiteren Boss. Ein hohes Human-Rating und Attacken gegen die Beine führen Euch zum Sieg.


In der Kathdrale erwarten Euch der mächtige Gildenstern zum finalen Duell

Die große Kathedrale

Bereitet Euch ausgiebig vor und betretet dann die Kathedrale. Um den Aufzug zu aktivieren, müsst Ihr zunächst einige Zwischengegner erlegen. Geht die Treppe herunter und wendet Euch nach Süden. Nach dem Fluss kämpft Ihr gegen das Wasserelementar Marid. Schützt Euch vor seiner Wassermagie und greift seinen Kopf an. Geht jetzt weiter nach Südwesten, wo Ihr nach einiger Zeit einen Speicherpunkt findet. Marschiert wieder zurück und wendet Euch diesmal nach Norden, wo Euch der Feuergeist Ifrit erwartet. Weiter westlich lauert eine Riesenkrabbe, deren Scheren Ihr zerschlagt. Am Sterbeort von Ifrit geht Ihr durch die nordöstliche Tür und nehmt den Aufzug nach oben. Marschiert jetzt nach Westen und stellt Euch dem Djinn, der eine Schatztruhe bewacht. Nehmt nun den Aufzug nach oben. Der Weg nach Süden führt Euch nach kurzer Zeit zu dem bereits erkundeten Speicherpunkt, weiter gehts jedoch nur im Westen. Zieht Euer Schwert und besiegt einen weiteren Drachen. Hinter der nächsten Tür klettert Ihr die nördliche Mauer empor und überspringt den Abgrund. Nehmt Euch zuerst den Geist und dann die Skelette vor und verlasst den Raum wieder. Diesmal nehmt Ihr die südliche Tür. Nach der Treppe erledigt Ihr wieder zuerst den Geist und dann sein Gefolge. Mit dem erbeuteten Siegel kehrt Ihr zum Drachenraum zurück. Geht nach Norden. Um zum Schalter in der Ecke zu gelangen, haltet Ihr Euch an der linken Seite des Raums und springt über die zerbrochenen Teile. Hinter dem nördlichen Tor erwarten den abenteuerlustigen Forscher einige Rätsel und Schätze. Begebt Euch zum Speicherpunkt zurück und marschiert von dort durch die große Tür im Norden. Überquert die Spalte mit Hilfe der Plattform und macht Euch auf einen anstrengenden Kampf gefasst. Der letzte Drache wartet auf Euch. Besiegt ihn mit der typischen Taktik und achtet besonders auf seine Atem-Attacke. Speichert und fahrt dann mit dem Aufzug in den dritten Stock hinauf. Geht nach Westen und Ihr steht vor drei äußerst flotten Plattformen. Von der zweiten Plattform könnt Ihr allerdings über die Mauer abkürzen. Rüstet fleißig auf und zaubert schon mal ein 'Entkräften' – der mächtige Dao erwartet Euch. Konzentriert Euch auf seine Arme und seinen Kopf und verwendet eine Anti-Phantom Waffe. Kehrt wieder zurück in den Raum des Erzdrachens und geht durch die südliche Tür.

Das Finale

Die Zeit für ein letztes Überprüfen der Ausrüstung ist gekommen. Sucht Euch eine Waffe mit hohen Evil- und Human-Werten und bestückt den Griff mit entsprechenden Edelsteinen. Sucht Euch Defence-Abilities, die vor Magie und Bösem schützen und speichert Euer Spiel. Jetzt beginnt der Kampf gegen Gildenstern. Bleibt nahe an ihm und attackiert seine Arme. Versucht seinen Paralyse-Zauber mit entsprechenden Abilities zu kontern. Falls Euch das nicht gelingt, heilt Ihr Euren Zustand mit Items. Lasst den Mann nicht zur Ruhe kommen, da er Euch sonst mit extrem mächtiger Magie bekämpft.

Wie jeder gute Bösewicht gibt sich auch der mächtige Gildenstern nicht so einfach geschlagen und wechselt prompt seine Form. Sobald Ihr wieder die Kontrolle über Ashley habt, senkt Ihr Euer Risk mit Items auf Null und zaubert ein "Entkräften" um Euch vor den Zaubern des mutierten Endgegners zu schützen. Ihr könnt den Bösewicht nur attackieren, wenn er einen Zauber beendet hat. Schlagt ihm Eure beste Combo um die Ohren und erneuert Euren 'Entkräften'-Zauber. Achtet immer auf Euren Risk-Wert und die Magiepunkte. Sobald Gildenstern außer Reichweite ist, benutzt Ihr Items, um Euer Risk auf Null und die Magiepunkte auf Maximum zu bringen. Wenn Ihr keine Schutzmagie mehr sprechen könnt und Euer Risk-Wert zu hoch steigt, seid Ihr leichte Beute für Gildensterns Zaubersprüche..

GALERIANS TAKTIK-GUIDE

Craves Psycho-Schocker "Galerians" fasziniert mit einem innovativen Kampfsystem. Damit Ihr Euch im chemischen Drogensumpf besser zurecht findet, haben wir den "Galerians"-Dealer in die Mangel genommen und Tipps zur effektivsten Anwendung der Psychopharmaka aus ihm herausgepresst. Darüber hinaus findet Ihr auf dieser Seite Taktiken für den Kampf mit den knackigen Galerian-Bossen. *os*

Psycho-Kräfte

Nalcon: Mit dieser Substanz in Eurem Blutkreislauf könnt Ihr Feinde mit einer wuchtigen Schockwelle auf die Bretter schicken. Am effektivsten wirkt die 'Schocktherapie' in Kombination mit einer 'Skip'-Pille (Level-Upgrade): So aufgepowert erledigt Ihr mit einer voll geladenen Psycho-Leiste (Ring rechts oben am Bildschirm) schwache Gegner buchstäblich auf einen Schlag. Stärkere Feinde werft Ihr damit zumindest zu Boden und setzt sie kurzzeitig außer Gefecht. Praktisch: Kein Gegner ist immun gegen eine Nalcon-Schockwelle!

Red: Wie das süße Mädel Charlie aus Stephen Kings "Feuerkind" könnt Ihr mit dieser Droge Widersacher in Flammen aufgehen lassen. Um eine durchschlagende Wirkung zu erzielen, muss die Psycho-Leiste mindestens dreiviertel gefüllt sein; alles darunter ist schlichtweg Verschwendung. Brennt Euer Feind erstmal lichterloh, habt Ihr genügend Zeit, zu einer erneuten Attacke auszuholen. Red ist am effektivsten bei flinken und bewaffneten Angreifern. Denkt daran: Feuer ist wirkungslos im Kampf mit metallischen Widersachern.

D-Felon: Habt Ihr Euch dieses Teufelszeug in die Venen geschossen, erleiden im näheren Umkreis stehende Feinde schon während des Aufladens der Psycho-Leiste höllische Qualen. Erst wenn der Power-Balken komplett gefüllt ist, könnt Ihr eine D-Felon-Attacke auslösen. Am besten tut Ihr dies, wenn sich mehrere Gegner um Euch herum tummeln. Lockt sie dazu auf einen 'Haufen' und beginnt mit dem Aufladen. Startet einen Angriff und Eure Widersacher werden erst in die Lüfte befördert und anschließend zu Boden geschmettert. Sobald sie sich erneut erheben, wiederholt Ihr die schmerzhafte Prozedur. Achtung: Setzt D-Felon gezielt ein, Ihr werdet nicht viel davon finden!

Psycho-Overkill: Ist der 'AP-Balken' komplett gefüllt, führt ein Angriff zur Überladung von Rions Gehirn. In diesem Zustand verschwimmt die Optik und der Held schlurft im Schneckentempo umher. Jeder Feind im näheren Umkreis wird dadurch sofort getötet, sogar robuste Roboter verabschieden sich mit lautem Gequietsche. Achtet deshalb darauf, dass sich möglichst viele Widersacher um Euch scharen und stellt vor der Attacke sicher, dass Ihr genug 'Delmetor'-Kapseln einstecken habt, mit denen Ihr Rions Gehirn wieder beruhigt.

Boss-Kämpfe

Dr. Lem: Mit der richtigen Taktik ist das Duell mit dem irren Laborleiter in wenigen Sekunden vorüber. Dazu müsst Ihr Folgendes beachten: Bevor Ihr im Aufzugs-Raum das Kabelwirrwarr untersucht, muss Euer 'AP-Balken' vollständig gefüllt sein. Falls nicht, wartet unbedingt solange bis die Leiste voll ist! Erst dann nehmt Ihr die Kabelstränge unter die Lupe, worauf Dr. Lem erscheint. Nach einer kurzen Unterhaltung beginnt der Kampf: Wartet bis sich der Wissenschaftler in Eurer Nähe befindet und löst anschließend einen gezielten Psycho-Overkill aus.

Birdman: Vor dem entscheidenden Kampf greift Euch Birdman bereits in Rions Elternhaus mehrmals an. Nach einem Nalcon-Angriff verschwindet er allerdings wieder, bis Ihr den Spielplatz vor der Villa erreicht. Im Anschluss an eine kurze FMV-Sequenz beginnt das Duell: Birdman teleportiert sich an einen zufälligen Ort und startet nach kurzer Pause einen Feuerballangriff. Weicht dem Psycho-Projektil aus und beginnt Eurerseits eine Nalcon-Attacke, sobald der Galerian schemenhaft zu erkennen ist. Wiederholt dies, bis er sich in drei schwebende Gestalten aufteilt. Die Figur, die als erstes erscheint, ist der echte Birdman; ihm gelten Eure Angriffe. Nach einiger Zeit materialisiert sich das Trio zeitgleich: Lauft schnell in eine Ecke, um dem folgenden Sprengangriff zu entgehen. Danach wiederholt sich das Spielchen mit den drei schwebenden Abbildern. Übersteht Ihr die Attacken, greift Birdman wieder in einer Gestalt an: Beginnt mit dem Aufladen erst nachdem sich der langhaarige Derwisch zum zweiten Mal materialisiert hat. Benutzt für den ersten Treffer Red; wechselt schnell zu Nalcon während er brennt und versetzt ihm eine kräftige Schockwelle. Wiederholt diese Taktik bis zum bitteren Ende und vergesst nicht den zielsuchenden Psycho-Projektilen von Birdman auszuweichen!

Rainheart: Beim Kampf mit dem pummeligen Galerian müsst Ihr unbedingt darauf achten, dass Ihr genügend Nalcon oder D-Felon vorrätig habt – der Einsatz von Red hat bei Rainheart keinen Effekt! Weicht seinen Angriffen aus und wartet bis er zu einem Feuerangriff ansetzt. Jetzt könnt Ihr nicht nur bequem Eure Psycho-Leiste laden und mit Nalcon zuschlagen, sondern auch so seine Attacke vereiteln. Wenn Rainheart eine Horde Zombies heraufbeschwört, habt Ihr zwei Möglichkeiten: Provoziert die Untoten zu einem 'Fallangriff'; kippen sie ins Leere, sind sie endgültig tot. Oder wartet bis Rainheart eine Feuerattacke ausführt und seine fauligen Schergen selbst verbrennt.

Rita: Lasst Euch von ihrem unschuldigen Äußeren nicht täuschen – Rita kann mächtig austeilen! Während sie auf ihrem Tisch herumschwebt ist sie gegen Eure Angriffe immun. Ihr habt nur Gelegenheit sie zu treffen, wenn sie nach diversen Attacken ihrerseits auf dem Boden landet. Jetzt ist Eure Chance zuzuschlagen: Ladet Eure Psycho-Leiste komplett auf und versetzt Rita eine Breitseite Red. Geht Euer Flammenvorrat zur Neige, benutzt als Ersatz die Nalcon-Attacke.

Cain: Weicht seinen Attacken aus und versetzt ihm eine Schockwelle (Nalcon), wenn er sich direkt vor Euch materialisiert. Wiederholt dies bis er mit einem Blitzschlag angreift. Befindet Ihr Euch dabei weit entfernt von ihm, werdet Ihr zwangsläufig getroffen. Deshalb ran an den Kerl und seinem Nahangriff ausweichen. Anschließend mit Nalcon kräftig zuschlagen. Nach einiger Zeit wechselt er zum Feuerangriff. Bleibt regungslos stehen und setzt Cain mit aufgeladenem Nalcon zu. Habt Ihr ihn ein paar Mal getroffen, attackiert er wieder mit einem Blitzschlag. Diesmal müsst Ihr ihn unbedingt während des Kräftesammelns erwischen, denn vor seinem nachfolgenden Angriff gibt es keine Ausweichmöglichkeit. Wiederholt die Prozedur bis er endgültig erledigt ist.

Dorothy: Euer Angriffsziel sind die drei schwebenden Augen. Sobald Ihr eines mit Nalcon trefft, lauft Ihr von ihm weg, um seiner Attacke zu entgehen. Nachdem Ihr ein Auge erledigt habt, beginnt Dorothy mit einem Laserangriff. Weicht dem Strahl um jeden Preis aus! Führt Eure Angriffe fort, wenn keine Gefahr besteht – um den Endkampf zu überleben hat Ausweichen oberste Priorität. Ist nur noch ein Auge übrig, folgen die Angriffe in kürzeren Abständen. Haltet Eure defensive Taktik durch und erledigt den letzten Glubscher mit Flammenattacken.



MAN!AC vor fünf Jahren

Bereits vor fünf Jahren dominieren Fortsetzungen die Ankündigungslisten der wichtigen Spieleproduzenten: So schiebt Shiny "Earthworm Jim 2" nach, knüpft Nintendo mit "Super Mario World 2" und "Donkey Kong Country 2" gleich doppelt an vergangene Erfolge an und erfreut Capcom mit "Breath of Fire 2" die RPG-Fans. Insgesamt neigt sich das 16-Bit-Zeitalter dem Ende zu, entsprechend analysiert MAN!AC im 'Next Generation Report' die zukünftigen Spielsysteme – von Segas 32X über das 3DO bis zur Playstation. Der Saturn wiederum feiert seine Premiere im PAL-Testteil: Dank "Daytona USA", "Virtua Fighter" und "Clockwork Knight" hagelt es Wertungen über 80% – ein hoffnungsvoller Anfang, das dicke Ende kommt Jahre später.

DAS JÜNGSTE GERICHT

Colin Gäbel, (Neues Mitglied der MAN!AC-Crew

Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

1. Double Dragon (TECHNOSOFT, 1987)

"Nachdem ich dem brillanten Automaten-Prügler verfallen war, kaufte ich mir (ohne auf fundierte Testberichte zu warten) die C64-Version. Ein verhängnisvoller Fehler: Die grottenschlechte Umsetzung wurde zu Recht in allen Magazinen verrissen und stellt bis heute den größten Fehlkauf meines Lebens dar."

2. Final Fantasy 3 (SQUARE, 1994)

"Dieses epische Rollenspiel ist mein liebstes Modul und meine herbste Entäuschung zugleich. Nach zig Wochen hatte ich endlich Superschurke Kefka besiegt. Mitten im Abspann wurde plötzlich das Bild schwarz – ein hundsgemeiner Importschutz wollte mein PAL-Gerät nicht akzeptieren."

3. Bomberman (HUDSON, 1993)

"Der Evergreen unter den Multiplayer-Spielen. In geselliger Runde ein paar Bomben werfen – was könnte es Schöneres geben, wäre da nicht mein Kumpel Alex. Steh ich mit ihm im Finale, geht mir die Muffe. Nach der hundertsten Niederlage möchte ich ins Pad beißen und die eigene Unfähigkeit verdammen."



ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

Wer solche Freunde hat, braucht keine Feinde: Nach dem gewonnenen Pferderennen spendiert der Reiter seinem Gaul ein opulentes Siegermahl. Was der Vierbeiner nicht weiß: Guten Freunden gibt man nicht nur ein Küsschen, sondern auch den brandneuen McHorse...



NexTTime 9/2000

ERSCHEINT AM 2. August

Nächsten Monat geht's heiß her: Stephan packt seine sieben Sachen und jettet für Euch in die USA, wo er vor Ort die Dreamcast-Umsetzung des PC-Knallers **Half-Life** (siehe Bild) unter die Lupe nimmt. Auch **Konami** lässt die Redakteure schwitzen und präsentiert das kommende **PS2-Lineup** unter südlicher Sonne – Überraschungen und Longdrinks garantiert. Dafür sparen wir uns körperliche Anstrengungen: Kurz vor dem Start der Olympischen Sommerspiele vergnügen sich die MAN!AC-Sportmuffel lieber mit den virtuellen Playstation- und Dreamcast-Athleten von **Sydney 2000**, als selbst zu Hantel und Fahrrad zu greifen. Auch im Testteil fehlt vom Sommerloch jede Spur: Activisions Ninja-Gemetzel **Tenchu 2** muss sich dem gnadenlosen Urteil ebenso stellen wie Squares eingedeutschtes Action-RPG **Parasite Eve 2** und Acclaims N64-Ego-Shooter **Turok 3**. Dazu gibt's aktuelle **Importe** sowie einen Praxistest des heiß ersehnten **'Bleemcast'**. Und als Zuckerl für alle Playstation-Fans einen schmucken **Rundum-Aufkleber**.



JAPAN TOP 10

	System	Titel / Genre	Hersteller / Termin
1	PS	Super Robot Taisen Alpha Strategie	Banpresto nicht geplant
2	PS	Fever 2 Sankyo Pachinko Simulation Glücksspiel	ICS nicht geplant
3	PS2	FIFA 2001 Sportspiel	Electronic Arts 4. Quartal
4	PS	Breath of Fire 4 Rollenspiel	Capcom nicht bekannt
5	DC	Sakura Taisen Strategie	Sega nicht geplant
6	PS2	Evergrace Rollenspiel	From Software nicht bekannt
7	PS2	Tekken Tag Tournament Beat'em-Up	Namco 4. Quartal
8	DC	Kyuucu no Kizuna Sairin Shou Strategie	Fog nicht geplant
9	PS2	Dead or Alive 2 Beat'em-Up	Tecmo 4. Quartal
10	PS2	Kessen Strategie	Koei nicht bekannt



ERLEBE EIN FESSELNDES FANTASY-EPOS
MIT EINER STIMMUNGSVOLLEN STORY
UND EINER OPULENTEN GRAPHIK!

JETZT AUF DER DREAMCAST!

ENDLICH!













